
AMSTRAD CPC
AMSTRAD
CENT POUR CENT
L'ETE SERA CHAUD !
BLOODWITCH
FIGHTER BOMBER
TARGHAN
TURRICAN
JOUEZ A LA PLAGE
GAGNEZ 30 HITS
COUP DE SOLEIL
POUR POKES AU RAPPORT
ISSN 0988-8160 - 28 - 21 F - 151 FL - 153 FB - 5,50 FS - 1660 CFA
N°28 21 F
MENSUEL
JUILLET-AOUT 90
M 2256 - 28 - 21,00 F
JMA
CONCOURS SECRET AGENT



LES
JUSTICI
Le jeu d'arcade à sensation vous transporte au plus profond des territoires hostiles avec pour toute arme un fusil mitrailleur. Votre adresse au tir et vos réactions foudroyantes vous permettront de faire tourner la chance en votre faveur. Récupérez des armes plus performantes, comme des grenades, et vous pourrez réellement faire quelquechose ... jusqu'à ce que vous tombiez nez à nez avec les canons, les tanks et les sous-marins ennemis. Engagez-vous dans cette étourdissante aventure, chargez et ALLEZ !!!
CABAL
AMIGA
ATARI ST
AMSTRAD
© 1989 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES INC.
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE. TEL: (1) 43350675



GHOSTBUSTERS II
Bon, et bien qui allez-vous appeler cette fois-ci . . ? C'est ça, bien sûr, les Chasseurs de Fantômes!! Joignez-vous à eux dans leur mission qui consiste à débarrasser la ville de New York de cet ectoplasme diabolique avant qu'il ne soit trop tard. D'abord, il vous faut accomplir quelques missions de chasse aux fantômes pour vous refaire une santé financière. Griller quelques fantômes dans différents coins de la villes et gagner de l'argent pour vos efforts. Si vous échouez, vous serez declaré être une menace pour la société et vous serez jeté à l'hôpital psychiatrique de Parkview. Si vous réussissez, vous serez confronté à Vigo dans un ultime combat sans merci de jets d'ectoplasme!
OPERATION THUNDERBOLT
Apres le No.I de l'année dernière - OPERATION WOLF - Voici maintenant avec deux fois plus d'action, deux fois plus de 'fun' et deux fois plus de challenges .. OPERATION THUNDERBOLT. Avec de l'action hyper-rapide pour un comme pour deux joueurs THUNDERBOLT non seulement reproduit le scrolling horizontal de Wolf mais ajoute au scenario de l'action en 3D ! Vous devrez tester vos nerfs face a des jets, des hélicos. des tanks et bien d'autres adversaires impitoyables ! Utilisez vos lasers, et votre gilet pare-balles, mais faites particulièrement attention aux missiles air-sol !!
ALL RIGHTS RESERVED.
TAITO



SOMM



AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de
MEDIA SYSTEME EDITION
31, rue Ernest-Renan, 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX. Tél. 40.93.07.00
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN

Rédacteur en chef : Pierre VALLS
Responsable de la fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET, Hélène SAINT-MARC, Marc CARRIER
Rédaction : Philippe HELLOUIN de MENIBUS, Robert BARBE
Ont participé à ce numéro : ALTEAU, Alain CHENNEVIERE, Laurent COLLONIER, Christophe DELPIERRE, GORDON et WOODY, Patrick GIORDANO, HERENGUEL, Denis JARIL, Alain KROURY, Pascal LEFOCH, Alain MASSOUMIPOUR, MEZZO, MYKAÏA, NESS, VALO, Emmanuel VIGLIONA, WILLFRID.
Couverture : Jean-Marie ARNON
Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 h à 18 h
Administration : Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE METAYER
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Photocomposition :** KASS. Tél. 42.94.05.15 - **Photogravure :** P.C.S., Photogravure de l'Ouest, **Impression :** I.E.I. Lisses
Maquette : Nathalie LEGAY, Yvain BLACHÈRE
Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays.)
SA au capital de 250.000 F RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution NMPP Dépôt légal Janvier 1990. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

PUBLICITE : Tél. 40.93.07.88
Chef de publicité : Corinne FISCHER, Corinne FOUCART
Service abonnements : Catherine PRONOST Tél. 40.93.07.00 - France et communauté postale : 1 an/11 numéros : 231 FF.
Par avion : Europe : 310 FF - Dpts outre-mer, Andorre, Monaco : 360 FF. Territoires outre-mer : 420 FF. Afrique : 380 FF.



Les deux finalistes Patrick Jouhanec et Manuel Royo

SHADOW WARRIORS

MIDNIGHT RESISTANCE

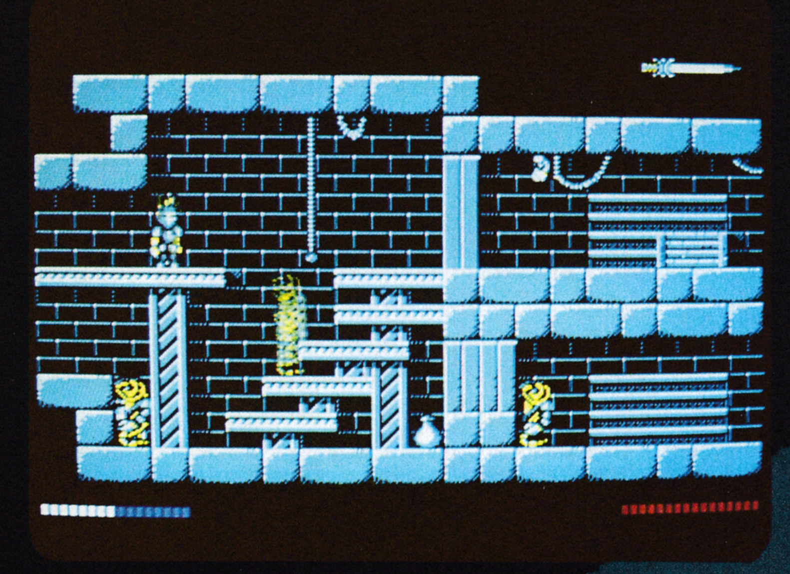
Isabelle de Batz fait tomber la pression en sabrant le champagne

ACTU

■ ■ ■ **CONCOURS GREAT COURTS.** La grande finale nationale du concours Great Courts a eu lieu dans les locaux de *Cent Pour Cent* le mercredi 30 mai, et s'est terminée par un débordement mousseux de vrai champagne. Isabelle de Batz d'Ubi Soft a remis un chèque de 10 000 F à Michel Ghezzi, le vainqueur toute catégorie. Les joueurs sur CPC se sont bien comportés. Même si Gérard Crulet et Patrick Jouhanec n'ont pas réussi à passer le cap des qualifications, Manuel Royo, lui, a franchi toutes les étapes et a disputé la finale. Dans la salle de test du magazine, les concurrents nerveux et concentrés s'entraînent. Après une première sélection où les joueurs s'affrontent sur leurs machines respectives, les vainqueurs de chaque duel se rencontrent à leur tour. Sur les douze concurrents du départ, il n'en reste plus que trois. Michel Ghezzi (Amiga), Gaston Do (ST) et Manuel Royo (CPC). Michel Ghezzi est donné favori, il n'a perdu aucun set et reste extrêmement concentré. Il élimine d'ailleurs facilement Gaston Do et se prépare à affronter Manuel Royo. Après de nombreuses discussions, il est décidé que les deux finalistes joueront séparément un match en trois sets sur leur machine. Manuel Royo fait un bon score (6-2, 6-3, 6-1). Mais Michel Ghezzi, impérial, est encore le plus fort (6-0, 6-0, 6-1) et remporte les 10 000 F. Rendez-vous est pris pour la finale internationale dans le courant du mois de juin.

/■ ■ ■ **UN MUTANT DESPOTIQUE ET PYSCHEDELIQUE.** Les amateurs de rock des années 70 apprécieront le choix du nom de l'horrible tyran mutant du dernier jeu d'Ocean, Midnight Resistance : King Crimson. Ce monstre a envahi la Terre avec son armée biomécanique. Mais des citoyens courageux ont décidé de s'opposer à cette terreur. Ils ont formé le groupe Midnight Resistance. Malheureusement, ils tombent tous sous les armes mortelles de l'adversaire. Deux frères relèvent le défi. Ils devront se battre sur 9 niveaux de labyrinthes contre les aliens armés de scies circulaires, de serpents mécaniques et de toutes sortes de vaisseaux de combat.

/■ ■ ■ **LES GUERRIERS DE L'OMBRE.** La nouvelle adaptation d'Ocean s'appelle Shadow Warriors. Il s'agit, une fois de plus, d'une histoire de ninja. Vous devez contrôler votre guerrier sur 6 niveaux différents. Tous les coups sont permis, même s'accrocher aux réverbères pour éclater vos adversaires ou les projeter dans les cabines téléphoniques. Votre joueur effectuera des sauts périlleux, des coups de pied en l'air, etc. A la fin de chaque niveau, vous affronterez un colosse armé d'atroces engins.



SWITCHBLADE

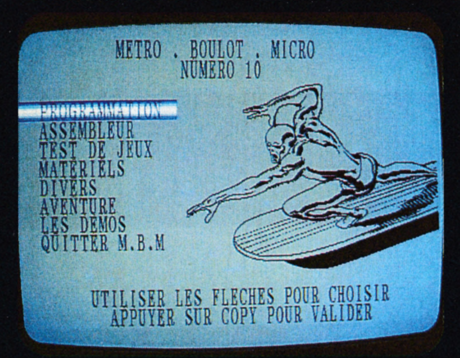


DARK CENTURY

ACTU

/■■■POP UP. Drôle d'histoire ! Pop Up d'Infogrames n'est, en fait, qu'une version retravaillée de Bumpy de Loriciel, sorti il y a plus de huit mois. On est en droit de se demander pour quelles raisons Infogrames a fait une réédition de ce jeu. Crystelle Gesler, attachée de presse d'Infogrames déclare : *"Avec Pop Up, nous avons inauguré un nouveau genre en micro-informatique : le remix. Quand nous avons acheté les droits de Bumpy, nous avons constaté qu'il n'était pas adapté au marché européen et nous l'avons modifié en conséquence."* Nous avons testé Pop Up ; mis à part la page de présentation, les décors et le graphisme des options, rien n'a changé, en tout cas pour les 25 premiers tableaux. Nous avons demandé aux créateurs de Bumpy ce qu'ils pensaient de Pop Up. Philippe Seban, directeur général de Loriciel, déclare : *"Infogrames a parfaitement le droit de faire ce qu'il fait. Quand nous avons signé le contrat, il portait sur l'adaptation de Bumpy. Nous imaginions bien qu'Infogrames allait en faire une version pour les 16 bits, mais nous ne pensions pas qu'il en referait une pour le CPC. La prochaine fois, nous ferons plus attention lors de la signature des contrats..."* **/■■■DARK CENTURY.** Le Siècle sombre (en français) ne sera pas le jeu du siècle. Nous en avons vu une version presque terminée et ce soft signé Titus apparaît comme un jeu d'arcade de bonne facture. Vous êtes aux commandes d'un ou de plusieurs petits chars que vous pouvez piloter à tour de rôle (on peut aussi jouer à deux, l'écran se divise pour que chaque joueur puisse voir son char évoluer). Le but du jeu est évidemment de détruire les chars ennemis sans oublier de récolter des bonus donnant de l'énergie. La gestion de cette énergie est d'ailleurs un des points cruciaux de ce soft, puisque vous devez la distribuer de façon judicieuse entre trois fonctions de votre char : la puissance de feu, la rapidité de votre véhicule et son système de protection. Il faut savoir que si vous roulez trop vite, votre puissance de feu sera d'autant plus faible et qu'il vous faudra un nombre important de tirs avant de détruire un adversaire. Par contre, si vous êtes presque arrêté, vous toucherez plus durement votre ennemi, mais celui-ci pourra s'échapper plus facilement (cruel dilemme)... Enfin, un détail amusant, il existe une fonction Zoom intégrée au jeu, permettant de voir évoluer votre char plus ou moins près. Le test, à la rentrée. **/■■■SWITCHBLADE BIS.** On vous en parlait le mois dernier et on vous en reparle. Au fil des préversions que nous recevons, Switchblade s'annonce comme un très bon jeu de plates-formes. La finesse des graphismes, le choix des couleurs pour les monstres, le nombre impressionnant de tableaux et la bonne qualité des animations laissent présager du meilleur. Il nous reste à juger de la gestion des combats pour nous prononcer définitivement. Rendez-vous en septembre.

METRO BOULOT MICRO





SIM CITY

LA BORNE D'ARCADE DE TITUS

ACTU

■ ■ ■ LES FANZINES. Ça bouge toujours autant du côté des fanzines. Nous pouvons désormais les classer en deux catégories bien distinctes. Les fanzines classiques sur papier, réalisés en PAO et librement copiables avec une photocopieuse. Et les fanzines sur disquettes, plus pratiques et souvent plus riches car bourrés de musiques, d'utilitaires et de belles pages écrans. *MBM* ou *Métro Boulot Micro* tient sur une disquette 3 pouces. L'originalité de ce numéro 10 de *MBM* est que tous les écrans, aussi bien graphiques que textes, sont en overscan ! Un boulot impressionnant pour un journal plein de tests, d'aides à la programmation (notamment la gestion des sprites en assembleur) et de très nombreuses musiques de jeux. Ce numéro de *MBM* devrait être le dernier car sa conception demande beaucoup de temps à Digit, son rédac' chef. Je compte sur vous pour le faire changer d'avis. Pour se procurer *MBM* : *MBM*, Régis Marty, 10, rue de Kirovakan, 92220 Bagneux, en joignant une disquette et une enveloppe autoadressée. *I Am Mag* est un fanzine papier beaucoup plus modeste que *MBM* mais qui a le mérite d'offrir des logiciels de jeux d'Infogrames à ses lecteurs. Pour se le procurer : *I Am Mag*, Xavier Renault, BP 79, 22500 Paimpol.

■ ■ ■ LES JUSTICIERS 2. Et vlan ! Une nouvelle compilation Ocean/SFMI, les spécialistes du genre. On se souvient de la première version des Justiciers avec : Rambo III, Dragon Ninja et Robocop. Les Justiciers 2 réunit trois hits : Ghostbuster 2, Cabal et Operation Thunderbolt. Plutôt costauds les Justiciers 2. **/ ■ ■ ■ UNE BORNE D'ARCADE SIGNEE TITUS.** Avec Fire & Forget II, Titus a mis le paquet. Non content de développer ce soft sur tous les micro, il l'adapte aussi pour les consoles de jeux et en fait même une borne d'arcade. En fait, le jeu sortira au Japon et peut-être en France sous le label Taïto (une des grandes compagnies japonaises), mais tout le développement est fait par Titus. Si vous êtes observateur, vous remarquerez que le meuble qui abritera Fire & Forget II est exactement le même que celui d'After Burner. Si le jeu arrive jusqu'en France, Titus sera la première société française à réussir l'exploit de convaincre les Japonais de distribuer, pour les bornes d'arcade, un produit purement français...

■ ■ ■ SIM CITY. On vous avait déjà parlé de Sim City de Infogrames le mois dernier, en voici les premiers écrans. Ce jeu est une véritable innovation, puisque le but est de construire et de gérer sa propre ville. Il faudra installer une centrale électrique, puis définir les zones industrielles, commerciales et résidentielles. Il faudra aussi disposer les moyens de transport, routes et chemins de fer, prévoir l'implantation de casernes des pompiers et de commissariats. Malheureusement, les séismes pourront réduire vos efforts à néant. Surveillez les désirs de vos administrés, le cas échéant, construisez-leur un stade ; enfin, faites pour le mieux. Si les habitants de votre ville sont trop déçus par votre gestion, ils la quitteront et vous laisseront seul avec vos soucis d'argent.

Le Grand Méchant Ordinateur : AMSTRAD 464

à partir de

1990 F TTC*

Livré avec 6 jeux :
Robot Attack
Rookie
Solar Invasion
Bullseye
Missile Ground Zero
Opération Wolf

• L'AMSTRAD 464 c'est un véritable ordinateur et avec son nouveau pistolet électronique, ce grand ami des jeux devient très méchant. Mais c'est pour être encore plus amusant. Un horrible monstre te menace : tu tires sur l'écran, il est foudroyé. Ouf !

• L'AMSTRAD 464, c'est tous les jeux les plus éclatants, les plus récents, à de super prix ! Sans compter ceux que tu peux échanger gratuitement avec tes amis ou télécharger à partir du Minitel (3615 code AMSTRAD) et du câble de téléchargement.

• L'AMSTRAD 464, c'est aussi l'accès à la plus grande bibliothèque de logiciels éducatifs et l'apprentissage de la programmation en Basic.

• Ordinateur AMSTRAD 464 complet avec écran monochrome, lecteur de cassette, câble de téléchargement, joystick, pistolet électronique et 6 jeux : 1 990 F T.T.C.

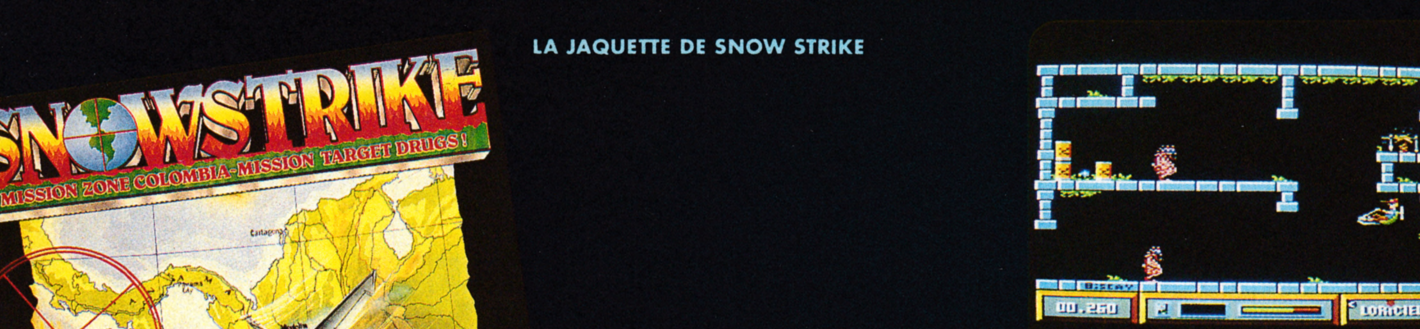
• Ordinateur AMSTRAD 464 complet avec écran couleur, lecteur de cassette, câble de téléchargement, joystick, pistolet électronique et 6 jeux : 2 990 F T.T.C.

* Prix publics généralement constatés avec écran monochrome

MENDÈS-FRANCE M.C.

Pour tout savoir sur le 464, tapez 3615 code AMSTRAD.





LA JAQUETTE DE SNOW STRIKE

MOBIL MAN



LA JAQUETTE DE FOU DU FOOT

ACTU

/ ■ ■ ■ LES ECOLOS DE LORICIEL. Si les virus sont fréquents en informatique, celui de Loriciel est certainement celui de l'écologie. Après Skweek dans lequel il fallait décontaminer une planète, voici maintenant Mobilman. Son écologie le pousse même à se déplacer dans un petit avion à pédale. Il a décidé de nettoyer sa planète de tous les fûts radioactifs et des mutants que la pollution a occasionnés. Il devra se déplacer à travers 48 salles pleines de fûts, de mutants et de soleils aux rayons néfastes. Pour détruire ceux-ci, Mobilman devra cueillir des fleurs de la même couleur que les monstres à éliminer. Pour récupérer des vies supplémentaires, il pourra se nourrir des rotis présents ici et là dans les cavernes.

/ ■ ■ ■ EPYX STRIKE BACK. Cette grande société de jeu nous revient avec un simulateur de combat aérien, Snow Strike. Pour se mettre à la mode, ce ne sont plus sur des avions soviétiques dans le ciel de Libye ou du Vietnam que vous devrez prouver votre habileté, mais au-dessus des champs de coca de Colombie. Votre but : anéantir les réseaux de traficants de drogue d'Amérique du Sud. Vous devrez donc bombarder les champs de coca tout en évitant soigneusement les patrouilles des puissants narco-trafiquants. Votre avion est un F-14 LCB Cosmos, un avion spécialement préparé pour ce genre d'opération. Vous pourrez effectuer 10 missions différentes sans compter la mission d'entraînement et votre préparation avant le vol.

/ ■ ■ ■ ON S'EN FOUT DU FOOT. Comment passer au travers de cette période troublée par 22 joueurs et un ballon, alors que l'on passse son temps devant la télé ou devant son micro. Impossible, je n'ai qu'à vous faire un petit récapitulatif. Nous avons eu, il y a un mois, World Cup Soccer de Virgin, le jeu officiel de la coupe et son challenger Italy 90 d'US Gold. Puis, Manchester United Soccer que nous testons ce mois-ci. Mais ce n'est pas fini. Un autre est annoncé, Adidas Championship Football d'Ocean. Comme par hasard, il s'agit d'une compétition regroupant 24 équipes. Avant d'arriver au championnat, vous devrez participer aux épreuves qualificatives. Tous les coups du foot sont prévus, ainsi que la résistance et l'énergie des joueurs. Voilà pour les nouveaux, mais on ne pouvait passer sous silence la compilation que nous prépare Ubi Soft : Les fous du foot. Vous y retrouverez les deux meilleurs foot existants pour l'instant sur CPC, à savoir Kick off et surtout l'extraordinaire et introuvable Emlyn Hughes International Soccer. C'est le jeu de foot qui fait référence sur le CPC. Nous y avons même rejoué récemment et l'enthousiasme est toujours aussi fort. Les deux autres softs sont Football Manager II, un jeu dans lequel vous devez gérer une équipe de football dans le championnat anglais, et Fighting Soccer.

AMSTRAD 6128. Pour les accros de la micro.

à partir de

2990 F TTC*

MENDÈS-FRANCE M.C.

L'AMSTRAD 6128, c'est l'ordinateur personnel le plus vendu : 500 000 exemplaires en France, deux millions en Europe. Avec lui, tu peux jouer mais aussi apprendre à programmer et travailler (et c'est encore mieux si tu lui ajoutes l'imprimante AMSTRAD DMP 2160). Avec lui, tu peux disposer de la plus grande bibliothèque de logiciels (plus de 2 000 !), des meilleurs jeux, les plus récents aux prix les plus abordables. Sans compter ceux que tu peux échanger gratuitement avec tes amis ou télécharger à partir du Minitel (3615 code AMSTRAD) et du câble de téléchargement. Avec le 6128, enfin, tu peux regarder la télévision sur ton moniteur couleur** grâce à l'adaptateur télé. C'est magique, c'est AMSTRAD.

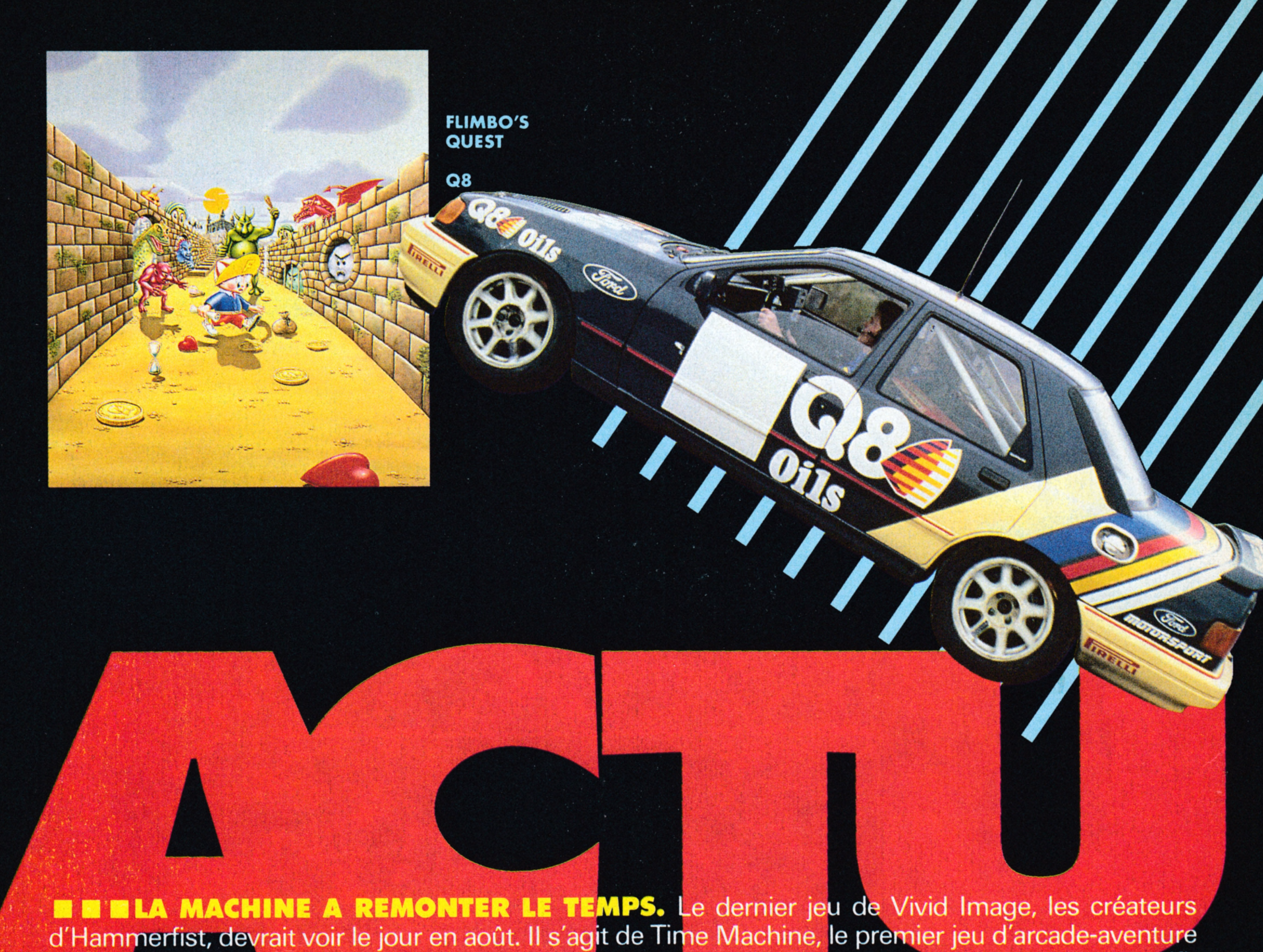
Ordinateur AMSTRAD 6128 complet, avec écran monochrome, lecteur de disquette + câble de téléchargement : 2 990 F T.T.C.

Ordinateur AMSTRAD 6128 complet, avec écran couleur, lecteur de disquette + câble de téléchargement : 3 990 F T.T.C.



Pour tout savoir sur le 6128, tapez 3615 code AMSTRAD.

* Prix publics généralement constatés avec écran monochrome. **Si ton moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.



■ ■ ■ **LA MACHINE A REMONTER LE TEMPS.** Le dernier jeu de Vivid Image, les créateurs d'Hammerfist, devrait voir le jour en août. Il s'agit de Time Machine, le premier jeu d'arcade-aventure en 4D. Normal, puisque le thème en est le voyage dans le temps. Vous incarnez Potts, un scientifique-bricoleur qui se retrouve projeté dans le temps et devra effectuer un voyage de retour à travers différentes époques, de la préhistoire à nos jours.

/■ ■ ■ **LA QUETE DE FLIMBO.** Flimbo's Quest est un jeu de plates-formes de System 3 contenant sept niveaux. Flimbo est un charmant petit personnage, genre dessins animés. Sa belle, Pearly, a été kidnappée par un professeur fou. Ce dernier veut lui prendre sa jeunesse. Il est entouré de tout un tas de mutants de sa création que Flimbo devra affronter pour les beaux yeux de Pearly. Il lui faudra trouver des mots de passe, des objets, et découvrir le chemin du château où est retenue la belle.

/■ ■ ■ **A FOND LA CAISSE.** Attention, amateurs de vitesse et de mécanique, Thalamus pense à vous ! Avec Q8, vous allez pouvoir prendre le volant d'une Ford Sierra Turbo 4x4 Rs Corsworth. Elle a vraiment tout pour plaire. Il s'agit d'un logiciel. La compétition se déroule sur trois circuits différents. Le premier vous fera traverser une forêt sur une route défoncée. Dans la deuxième partie, vous devrez affronter les autres participants du rallye. Quant au troisième, c'est un véritable cauchemar nocturne. Bien sûr, vous subirez les aléas de la course. Le public n'est pas discipliné, vous devez donc surveiller les abords de la piste. On pardonne rarement à un pilote un accident mortel. Dans ce jeu, votre liberté est totale. Vous pouvez effectuer des marches arrière, des demi-tours ; vous pouvez même, si vous le désirez, faire du hors-piste. Vous aurez le choix entre trois niveaux de conduite : entraînement, novice et professionnel. Dans le deuxiè vous conduirez sous la pluie, le troisme vous réservera toutes les catastrophes naturelles : pluie, neige, glace et évidemment nuit.

■ ■ ■ **IRON LORD MES AIEUX !.** Allez, promis, juré, craché, croix de bois, croix de fer, patati, patata, c'est la dernière fois qu'on vous en parle. Mais il fallait tout de même le savoir : IRON LORD DE UBI SOFT EST ENFIN DISPONIBLE CHEZ VOTRE REVENDEUR PREFERE DANS SA VERSION CPC !!! Vu la bonne note que nous lui avions attribuée lors de son test (dans notre numéro 21, page 38), il serait dommage que vous fassiez l'impasse sur ce très bon jeu d'aventures médiévales.



L'adaptateur AMSTRAD pour regarder la télé sur l'écran couleur* de ton micro!

990 F TTC**

MENDÈS-FRANCE M.C.



990F: ADAPTATEUR TV + JOYSTICK + 7 JEUX



DDI 1 + TOP TEN : rapide et économe
Le lecteur de disquette DDI 1, c'est le périphérique indispensable pour ton AMSTRAD 464. En deux temps trois mouvements, sans renoncer à tes programmes sur cassettes, tu accèdes à l'univers des logiciels sur disquettes du 6128. En plus AMSTRAD te donne : 10 super jeux de la collection Top Ten. Magique, non ? **1 790 F T.T.C.****



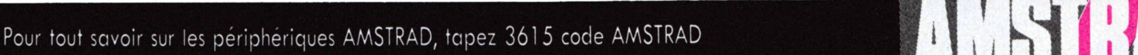
KIT DE TELECHARGEMENT : télécharger c'est branché
Grâce à ce logiciel, au câble de raccordement et à un Minitel, tu disposes d'une logithèque de plus de 200 jeux. Il te suffit de taper 3615 code AMSTRAD et il ne te coûtera que 20 F, en moyenne, par jeu téléchargé. C'est ça la magie AMSTRAD. **99 F T.T.C.****



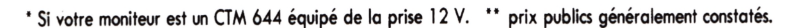
DMP 2160 + TEXTOMAT : l'impression en plus...
Pour écrire ou dessiner, l'imprimante matricielle AMSTRAD DMP 2160, spécialement conçue pour ton AMSTRAD, a tout ce qu'il te faut : une impression rapide (160 cps), une frappe silencieuse, 100 tailles et styles de caractères dont le fameux NLQ. Livrée complète avec son câble de raccordement, elle est directement connectable aux 464 et 6128, ainsi qu'à de nombreux autres ordinateurs. De plus, AMSTRAD t'offre TEXTOMAT un super traitement de texte. C'est vraiment magique ! **1 690 F T.T.C.****

La télé sur le moniteur couleur* de ton micro AMSTRAD 6128/464.




Pour tout savoir sur les périphériques AMSTRAD, tapez 3615 code AMSTRAD

AMSTRAD
Un univers magique


* Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V. ** prix publics généralement constatés.

UN NOUVEAU STANDARD DE LOGICIELS DE JEU SUR AMSTRAD

LE STANDARD...



TOUS LES GRANDS CLASSIQUES DES MEILLEURS EDITEURS

Dans tous les domaines, arcade, arts martiaux, course automobile, sports ou simulation de vol, MICRO CLUB a sélectionné les meilleurs titres.

2 TITRES POUR UN PRIX DEMENT DE 99F

(prix public conseillé)

UNE VERITABLE COLLECTION "CLUB"

Tous les titres sont numérotés et contiennent un "Point Club". En fonction du nombre de "Points Club" que vous aurez collectionnés, vous pourrez obtenir gratuitement des T-Shirts, des logiciels Micro-Club, et autres cadeaux...

Pour toute information sur les produits Micro Club, composez 36 15 MICRO CLUB sur votre Minitel.

MICRO CLUB – BP 114 – 06561 VALBONNE

TEL: (1) 43 35 06 75





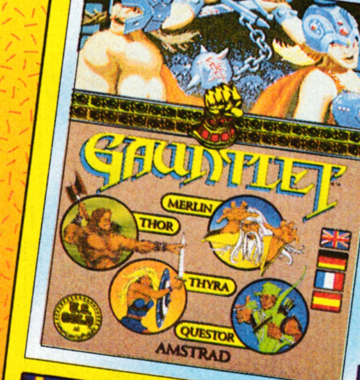
ARKANOID

La référence en matière de casse-briques! Arriverez-vous à combattre l'ignoble Doh? AMSTAR: "De l'action, encore de l'action, toujours de l'action, telle pourrait être la devise d'ARKANOID. Il s'agit d'un jeu réellement passionnant et que tout amstradiste digne de ce nom doit absolument posséder."



ARKANOID THE REVENGE OF DOH

"Le retour du casse-briques préféré du monde entier. Le nº 1 était une idée de génie." MICRONEWS
85% – AMSTRAD 100%: "Régalez-vous avec ce must à posséder absolument si vous voulez que votre logithèque soit complète."



GAUNTLET

Frayez-vous un chemin parmi plus de 500 labyrinthes et battez-vous contre de redoutables adversaires dans de fantastiques donjons.
AMSTAR: "Pour profiter pleinement de ce jeu qui a une réalisation propre et une bonne animation, il ne vous reste plus qu'à avoir une main de fer dans un gant de velours..."



GAUNTLET 2

"Encore plus diabolique que le précédent, et toujours aussi passionnant!" MICRONEWS
80% dans AMSTRAD 100%: "Le plaisir de l'exploration des donjons est intacte..."





OUT RUN

Une grande adaptation du jeu d'arcade de Sega! Les palmiers, les jolies filles et la Californie vous tendent les bras... Alors n'attendez plus et faites tourner le puissant moteur de votre Ferarri... Le plus grand jeu de l'année 1988!!



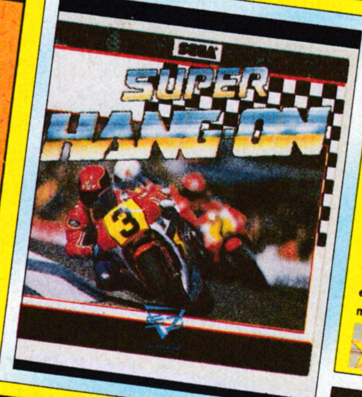




ROADBLASTERS

Une véritable bataille vous attend sur cette route infestée d'ennemis et de pièges! Armez-vous grâce aux bonus que vous trouverez sur votre chemin et vous réussirez peut-être cette fabuleuse course.
MICRONEWS: "Plus on joue à ROADBLASTERS, plus on a envie de s'accrocher pour améliorer ses performances."
85% dans AMSTRAD 100% "Bref, j'aime ROADBLASTERS sur CPC, car tous les artifices du jeu d'arcade y ont été reproduits."







SUPER HANG ON

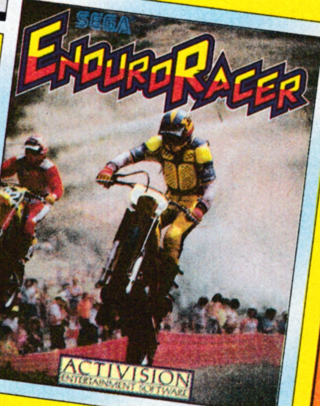
Comment résister à la plus fabuleuse des courses de moto. Retrouvez vite le must de l'arcade sur votre micro-ordinateur!
TILT: "Enfourchez ce superbe deux-roues et engagez-vous dans la course la plus rapide sur micro."



ENDURO RACER

Vouz aimez le moto-cross? Alors en piste pour 5 niveaux d'action où de nombreux obstacles et concurrents vous attendent.
TILT lui a donné 15/20: "La moto réagit très vite à la moindre de vos impulsions."
AMSTAR: "Le jeu reste suffisament rapide ... vous risquerez souvent de mordre la poussière."







■ ■ ■ **MAFIA.** Voici du nouveau chez Esat. Ils nous avaient habitués à des utilitaires plus ou moins bons (cela dépendait de leur inspiration). Voici que pour faire comme tout le monde, ils se lancent dans les jeux. Pour une première, c'est une première, et le top est donné avec Mafia qui reprend tous les ingrédients d'un bon jeu comme Prohibition (chez Infogrames) et qui, en le passant dans un robot mixeur, en fait une pâtée que même mon chien ne voudrait pas manger. Qui plus est, en deuxième partie, vous aurez droit à un semblant d'Asphalte (chez Ubi) qui n'apporte rien de nouveau et de bon au soft. Enfin, même la page de présentation, dessinée par notre collaborateur Lolo, ne sauvera pas le jeu (entre nous, Laurent, je t'aurais jeté si tu m'avais fait ce genre de dessin). Tout cela pour vous dire que Mafia est sorti et que l'on ne le testera pas dans nos pages. Na.

ACT

■ ■ ■ **INFOS LECTEURS I.** Pour répondre au nombre incalculable de coups de téléphone à propos d'Indiana Jones, sachez qu'un certain nombre de copies de ce jeu sont buggées. En effet, dès le début du deuxième niveau, lorsque vous descendez à la corde et que vous la lâchez pour atterrir, votre personnage perd toute son énergie et meurt irrémédiablement. Pour vous aider à passer cette étape difficile, voici un petit truc qui devrait marcher. Lors du chargement, dès que vous entendez les premières notes de la musique, appuyez en même temps sur les touches O, T, D. Le border de l'écran devient rouge pour vous signaler que la bidouille a marché. Ensuite, lors du jeu, lorsque vous serez coincé dans un endroit, appuyez en même temps sur la touche SHIFT et la touche 2. Vous irez directement à un endroit plus avancé du niveau où vous vous trouvez. Pour aller à la fin d'un niveau, appuyez en même temps sur la touche SHIFT et la touche 3. Cette dernière manipulation peut aussi servir quand en appuyant sur SHIFT et 2 le jeu ne marche plus. Voilà, si vous avez des problèmes avec cette bidouille, appelez-nous le mercredi et demandez Pierre. / ■ ■ ■ **INFOS LECTEURS II.** Pour tous les passionnés de CéPéCé habitant dans la région de Marseille, et pour les autres aussi, voici l'adresse d'un club mené de main de maître par le joystickeur fou (peuchère !). Pour en savoir plus, écrivez à Pierre Jean-Pierre, Méditerranée Parc, bât. F5, 13700 Marignane (té, tu vois bien que je la passe ton annonce, cong !). / ■ ■ ■ **INFOS LECTEURS III.** Pour ceux qui savent lire l'anglais, Claire Dyard d'Aubrives nous communique quelques adresses de fanzines grand-bretons exclusivement dédiés aux jeux d'aventure en mode texte avec ou sans graphisme : ***Adventure Probe*** : 67 Lloyd Street, Llandduno, Gwynedd, LL30 2YP, Grande-Bretagne. Il vous en coûtera 2 livres par numéro (environ 20 F), le paiement se fait uniquement par mandat international. ***Spellbreaker*** : 19 Napier Place, South Parks, Glenrothes, Fife, KY6 1DX, Grande-Bretagne, ça coûte aussi 2 livres par numéro, toujours par mandat international. ***Adventure Coder*** (plus spécialement destiné à ceux qui veulent créer leurs propres jeux) : C. Hester (nom auquel établir le mandat), 3 West lane, Baildon, Near Shipley, West Yorkshire, BD17 5HD, Grande-Bretagne. Celui-ci ne vaut que 1,50 livre et toujours par mandat.

AMSTRAD CENT POUR CENT ET OCEAN PRESENTENT

LE CONCOURS SECRET AGENT



COMMENT JOUER :

Répondez aux 4 questions à choix multiples et envoyez vos réponses sur carte postale uniquement à :
MSE, Concours Secret Agent,
31, rue Ernest-Renan,
92130 Issy-les-Moulineaux.
N'oubliez pas d'indiquer vos nom, prénom et adresse et le type de CPC dont vous disposez (cassette ou disquette).
Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

GAGNEZ

1er prix : 1 Walkman K7/FM + 1 T-shirt Ocean + le jeu Secret Agent
Du 2e au 5e prix : 1 jeu Secret Agent + 1 T-shirt Ocean + 1 poster
Du 6e au 20e prix : 1 jeu Secret Agent + 1 poster

DATE LIMITE DE PARTICIPATION : LE 30 AOUT 1990

QUESTIONS :

1) Secret Agent est une adaptation de jeu d'arcade de DataEast, parmi ces titres, lequel n'est pas un jeu d'arcade de DataEast ?
A : Robocop
B : Dragon Ninja
C : Rainbow Island
2) Combien de niveaux y a-t-il dans Secret Agent ?
A : 9
B : 6
C : 5
3) Quelle est votre mission dans Secret Agent ?
A : Rechercher neuf dangereux terroristes
B : Combattre une organisation baptisée "Conseil pour la domination du monde"
C : Retrouver le président des Etats-Unis, enlevé par des ninjas.
4) Qui a testé Chase H.Q. dans le n° 22 d'*Amstrad Cent Pour Cent* ?
A : Lipfy
B : Chris
C : Septh

MARIAGE D'INTÉRÊT !

Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD CPC 464/664 6128

LA BÊTE !
VOTRE AMSTRAD CPC : UN SURDOUÉ DE L'INFORMATIQUE

LA TÊTE !
UN "MUST" SIGNÉ WEKA : 1220 PAGES DÉDIÉES A VOTRE AMSTRAD CPC !

"COMMENT EXPLOITER TOUTES LES RESSOURCES ET AUGMENTER LES PERFORMANCES DE VOTRE AMSTRAD CPC 464, 664 ET 6128"

Visitez les coulisses de votre Amstrad CPC !

Fascinant ! Votre guide WEKA en main, vous plongez au cœur de votre Amstrad : structure interne, unité centrale, périphériques, cartes mères et moniteur... Pas un détail ne vous échappe ! Au fil des deux tomes de cette "Bible" du CPC, vous apprenez à maîtriser le CP/M et le CP/M+, et vous réussissez votre entrée dans l'univers AMSDOS !

Passez maître dans l'art de la programmation !

Passionnant ! Accompagné par cette encyclopédie unique, vous concevez rapidement vos propres applications en Basic, Assembleur, LOGO, Turbo Pascal... Guidé par ce véritable "expert ès-AMSTRAD", vous exploitez les fabuleuses applications de Multiplan et dBase !

Devenez expert en jeux et graphisme !

Géant ! Référence absolue en matière d'Amstrad CPC, ce guide précieux vous livre tous les programmes, les applications et les utilitaires qui vous permettent de concevoir et de réaliser des graphismes haute résolution toujours plus délirants, et des jeux évolués toujours plus captivants !



DEMANDEZ LE SOMMAIRE !

Structure interne des CPC 464, 664 et 6128 • L'interface parallèle PIO 8255 A • Le circuit sonore AY3-8912 • AMSDOS • CP/M 2.2 et CP/M + • Drives, moniteurs, imprimantes... • Souris pour le CPC • Bit et octet • Assembleur • Les modes d'adressage • Assembleur opérationnel en Basic • Cours de LOGO • Turbo Pascal • Graphiques avec le CPC • Graphiques animés • Commande du synthétiseur de sons • Programmation de jeux • Mathématiques • dBase II - Multiplan • Applications domestiques...

Et des centaines d'autres sujets tout aussi passionnants !

Entrez dans le secret des "pros" !

Etonnant ! Page après page, nos experts vous révèlent tous les "trucs" et les astuces qui vous font gagner du temps... et de l'argent ! Et grâce aux fiches-contact, vous pouvez à tout moment engager le dialogue avec nos auteurs ! Epaulé par des spécialistes, vous optimisez votre environnement à 100% !

Evoluez à la vitesse de l'actualité !

Epatant ! Pour mieux vous permettre de profiter avant les autres des dernières nouveautés de l'univers Amstrad, WEKA vous propose tous les deux mois des compléments/mises à jour d'environ 150 pages à insérer dans votre guide. Avec eux, vous prenez une longueur d'avance sur l'innovation !

LA GARANTIE WEKA
"Satisfait ou remboursé"

Si au vu de cette ouvrage, vous estimiez qu'il ne correspond pas à votre attente, il vous suffit de le renvoyez sous 15 jours pour être immédiatement remboursé (cette garantie s'applique également pour notre service compléments/mises à jour et vous pourrez aussi interrompre ce service sur simple demande écrite).



Éditions WEKA
82, rue Curial - 75935 Paris cedex 19
Tél. : (1) 40 37 01 00

Éditions WEKA - SARL au capital de 2 400 000 F - RC Paris B 316 224 617

BON DE COMMANDE

à retourner, avec votre règlement, sous enveloppe non timbrée à :
Éditions WEKA, Libre Réponse n°5, 75941 Paris Cedex 19

❑ OUI, envoyez-moi votre ouvrage **"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad CPC 464, 664 et 6128"** (Réf. 9400),
2 vol. 21 x 29,7 cm - 1 220 pages, au prix de 450 F TTC + 30 F de port et emballage soit **480 F TTC**.

❑ Envoi par avion : **+ 110 F**

Je joins mon règlement bancaire ou postal à l'ordre des Éditions WEKA.

Cet ouvrage est complété et mis à jour en principe tous les 2 mois. J'accepte donc de recevoir des compléments/mises à jour au prix de 240 F TTC la mise à jour. Je peux interrompre ce service sur simple demande ou vous renvoyer tout complément dans les 15 jours suivant la livraison.

Nom : .... Prénom : ....

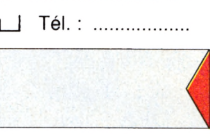
Adresse : ....

Ville : ....

.... Code Postal : |_|_|_|_|_| Tél. : ....

Date : ....

Signature obligatoire :
(Des parents ou tuteurs pour les mineurs)



CPC 28

ACPC 552703

LES DEFIS DES MAITRES DE L'ARCADE

DYNASTY WARS™

ILLUSTRATION: PETER ANDREW JONES COPYRIGHT: SOLARWIND LIMITED.



DES FANTOMES TERRIFIANTS, DES DEMONS MORTELS, ARTHUR, LE PREUX CHEVALIER, EST DE RETOUR.

ILS SONT LES DEMONS ET LES DRAGONS DE L'ENFER—VOUS ETES BLACK TIGER.

U.S. GOLD FRANCE, 06560 VALBONNE. TEL: (1) 43 35 06 75. DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA.

JOUEZ ET GAGNEZ

C'est l'été. A la rédac' on aime jouer, et comme nous sommes loin d'être avares, on vous en fait profiter. Qui plus est, vous pouvez, en jouant avec nous, gagner des softs offerts par Rainbow Arts (Turrican), Silmarils (Targhan) et Titus (Fire & Forget II). Alors à vos crayons !

Pour participer à notre jeu d'été, remplissez la page que voici avec vos réponses (n'ayez pas peur de ne pas tout connaître). Envoyez le tout à **MSE, 31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux**. Les résultats, en septembre, alors faites vite.

LES MOTS CACHES

Voici un jeu de mots assez spécial. On nomme ça des mots placés non inscrits. Il s'agit de trouver les 17 mots (tous des noms de softs sortis sur CPC), cachés dans la grille en horizontal, vertical et diagonal, le tout dans les deux sens, de les rayer pour enfin trouver quelques cases libres et former avec ces lettres non utilisées le nom d'un des rédacteurs du journal. Il va de soi qu'une lettre peut être utilisée pour plusieurs mots. Dites-nous qui se cache derrière cette grille.

I	P	R	E	D	A	T	O	R	R
N	A	M	T	A	B	P	X	E	A
R	E	N	H	R	O	Z	Y	R	G
A	Y	O	A	K	B	E	K	Y	Y
H	P	I	R	S	O	E	S	M	R
P	M	S	J	I	N	K	S	O	S
X	U	U	R	D	R	E	A	M	S
O	B	F	T	E	T	R	I	S	I

LES MOTS QUI CROISENT

Voici, pour commencer en beauté, des petits mots croisés préparés pour vous avec amour, par notre cher Poum. Creusez-vous la tête, il vous demandera peut-être quelque temps avant d'en voir la fin. Et tout d'abord les définitions (phon. signifie phonétiquement, OK ?).

HORIZONTALEMENT

A) Une houppette dans l'espace. **B)** Troisième personne. Fonction aléatoire. Pour bosser en coordonnées graphiques. Dans le vent. **C)** Suffisant (phon.). Préposition. La sienne. **D)** Infinitif. Démonstratif. Ici. A la mode. **E)** Belle île. Dans. Pas elle. Négation. **F)** Rendez-vous. Do. Toi. Préposition. **G)** A quel endroit? Riz sans queue. Avec. Pour jouer. **H)** Version originale. Demi-demi-douzaine d'œufs (phon.). Ras le bol (phon.). **I)** Un jeu réfléchissant. Plein de secteurs.

VERTICALEMENT

1) La route du tigre. **2)** Lui. Réexaminé. **4)** Pour tracer. **5)** Les pères du Freescape. **6)** Note de. D'accord. **7)** Jeu fétiche de Robby. **8)** Bonjour. **9)** Rot sans bulle. Infinitif. **10)** Jaune chez Infogrames. **11)** Argent. Elle est pointue (phon.). **12)** Notre barbare bien aimé. **13)** Goût d'anis. **14)** Négation. Plus puissant qu'un XT. **15)** Il en faut pour Enduro Racer.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B															
C															
D															
E															
F															
G															
H															
I															

LA LOGIQUE SUIT ?

On est d'accord vous êtes tous des joueurs sur micro-ordinateur. Donc, il est facile d'en déduire que la logique et vous êtes de bons amis. C'est pour cela que je vous donne quelques suites logiques (attention, cela ne veut pas toujours dire mathématiques), à vous de trouver l'élément qui manque (le " ?").

1) U D T Q C S S ?
2) 2 3 5 9 17 33 ?
3) D A R T S M ?
4) Z V P J F ?

POUR ALLER PLUS VITE

Vous connaissez tous l'abréviation "Vds" pour dire "Je vends" ou "RAS" pour "Rien à signaler" ? Alors dites-moi un peu ce que signifient les abréviations suivantes.

1) RVB
2) RAM
3) ROM
4) MCP

ATTENTION, INTRUS

Tout allait bien à la rédac'. Miss X se reposait de sa longue nuit de discussion passée avec Sined pour débattre de la rélativité vide du temps. Quand soudain on sentit un gros malaise. Il y avait un intrus, que dis-je, plusieurs intrus. Aidez-nous à les trouver.

1) PRINT / CLOSE / CAT / INPUT
2) LD / MOV / CP / OUT
3) PEN / LOCATE / CALL / PAPER
4) BCA7 / BB00 / BC65 / BB5A

Nom du rédacteur ....
Nom et prénom ....
....
Adresse ....
Code postal ....
Ville ....

Si je gagne, je veux recevoir (par ordre de préférence) :

	Turrican	Targhan	Fire & Forget II
K7	☐	☐	☐
D7	☐	☐	☐

Je vous laisse un mot ....
....
....

BLOODWYCH



Enfin ! Il est là ! Bloodwych est la conversion sur CPC du programme du même nom, développé à l'origine pour Atari ST et Amiga. Une remarquable adaptation d'un soft qui n'est pas sans rappeler le célèbre Dungeon Master de FTL... Robby, notre spécialiste maison des jeux médiévaux-fantastiques vous dit tout le bien qu'il en pense.

Il y a très longtemps, les Bloodwych régnaient sur la cité de Treihadwyl. Ils régissaient le monde de Trazère et, si le peuple les craignait et les respectait, le pays n'en était pas moins prospère et sûr. Zendick, l'un des Bloodwych, séduit par la magie noire, décida d'anéantir le plus puissant d'entre eux, le grand Seigneur-Dragon, et mit ainsi fin à l'ère bénéfique du règne des Bloodwych.
Depuis, Trazère vit dans le chaos le plus total et le pays n'est plus que ruine et désolation. Zendick a fait construire quatre grandes tours sur les remparts de Treihadwyl, contenant chacune un grand cristal qui absorbe peu à peu l'énergie de Trazère.
Zendick a l'intention d'invoquer, grâce à cette énergie, un Seigneur du Chaos pour l'aider à dévitaliser la planète, afin de reconstruire un monde à sa hideuse image.



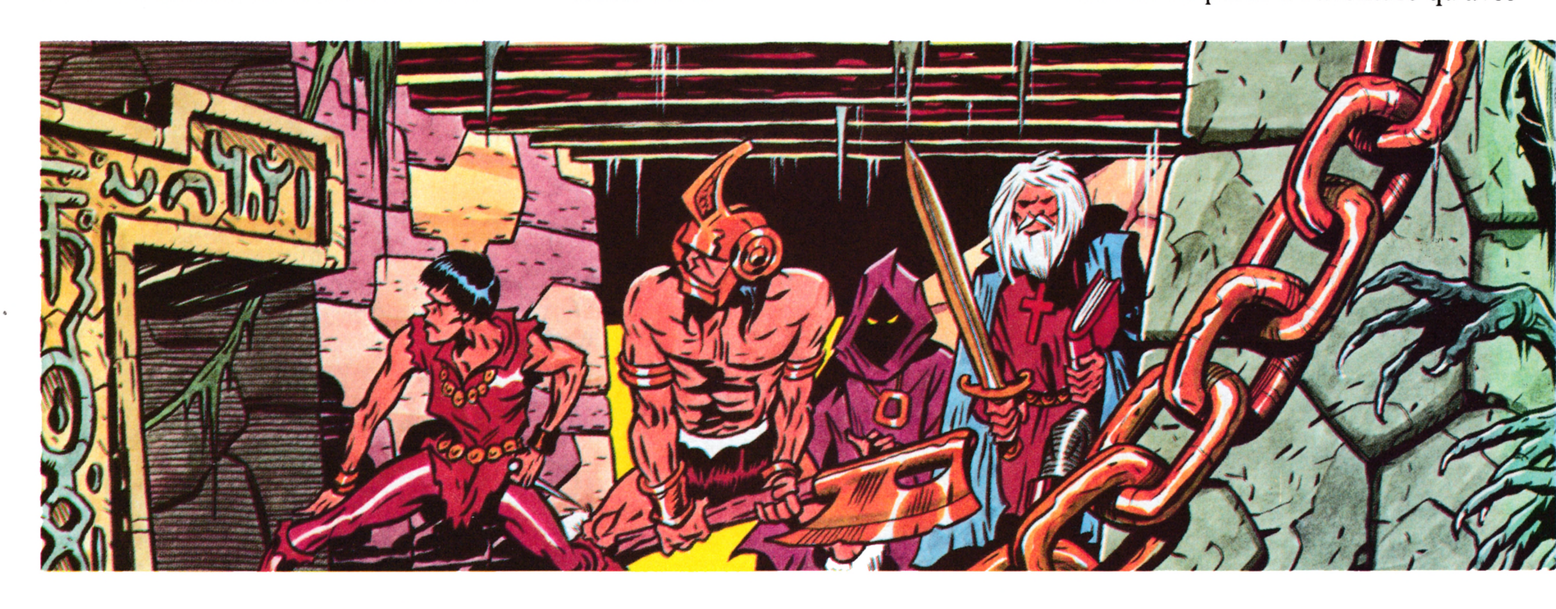
EXPLORATION DE DONJONS

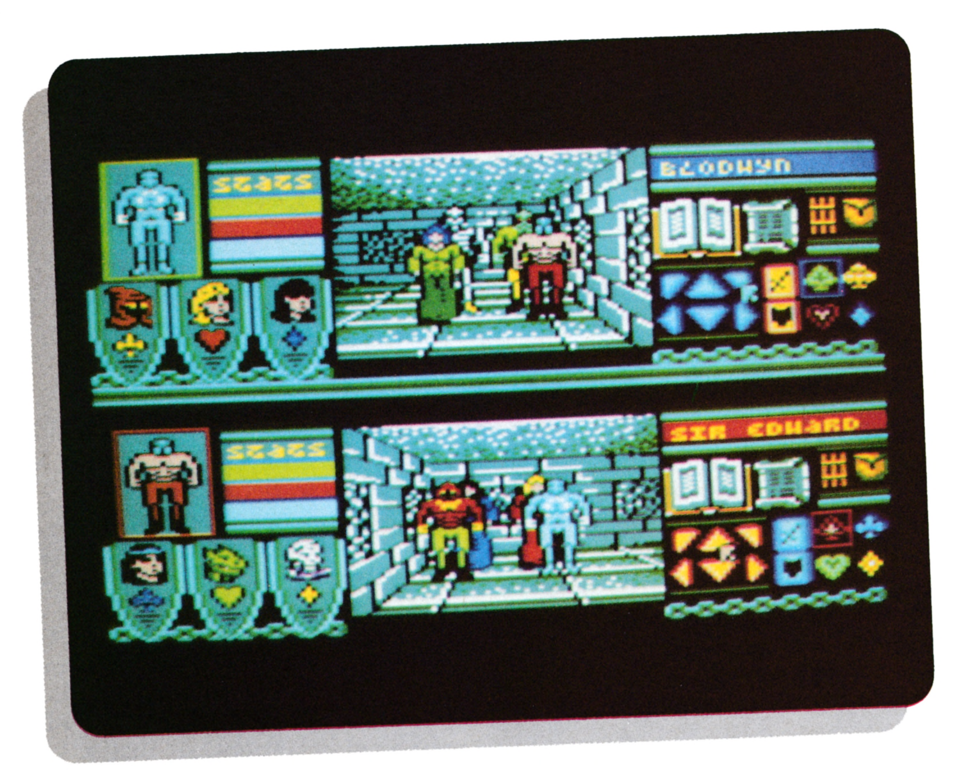
Pour les passionnés de AD&D (Advanced Dungeons and Dragons, de TSR, le plus connu des jeux de rôles) ce jeu est une véritable bénédiction, car cette aventure lui emprunte de nombreux éléments. Vous allez conduire une équipe de quatre personnages aux talents divers, dans un dédale de couloirs et de pièces abritant monstres, énigmes et pièges de toutes sortes.

Votre but : explorer la cité fortifiée de Treihadwyl et trouver les quatre cristaux, dont Zendick tire ses pouvoirs, cachés dans quatre tours différentes, celles du Serpent, de la Lune, du Dragon et du Chaos. Puis, vous devrez affronter le terrible Zendick dans une cinquième tour. Le jeu est donc une "exploration de donjons", la phase la plus facilement transposable en octets et en pixels parmi celles qu'offre, avec ses possibilités énormes, le jeu de rôles classique.

UNE EQUIPE SOUDEE

La création d'une équipe soudée, aux talents complémentaires, sera le meilleur moyen de vaincre l'infâme Zendick. Bloodwych vous propose de sélectionner vos héros parmi les seize qui sont disponibles en début de jeu. Un rapide examen de leurs caractéristiques (force, agilité, intelligence, charisme, points de vie, points de vitalité et points de magie) vous permettra de choisir ceux que vous jugerez les plus aptes à remplir cette mission.
Les diverses professions exercées par vos personnages sont mercenaire (équivalent du guerrier), mage (le lanceur de sorts du groupe), aventurier (bon combattant et bon lanceur de sorts, il est l'équivalent du clerc) et le voleur (ses armes : la dague et l'arc, il est très doué pour remarquer pièges et passages secrets). Il est conseillé de recruter un personnage de chaque profession, bien que vous puissiez décider de ne partir à l'aventure qu'avec





un seul ou deux compagnons... à vos risques et périls ! Chaque métier est représenté par un symbole distinctif (cœur, carreau, trèfle ou pique).
Mais la possibilité de composer deux équipes, menées par deux joueurs différents, constitue le plus gros atout de ce jeu. Ainsi, soit en se partageant le clavier, soit en connectant un joystick au CPC, vous pourrez vivre cette aventure avec un copain. Les possibilités de jeu sont alors multipliées. A vous de décider si vous jouerez chacun de votre côté en délaissant totalement l'autre équipe, ou si vous évoluerez de concert, en vous entraidant. Cette particularité différencie Bloodwych des autres productions basées sur le même principe de jeu.

GESTION PAR ICONES

A gauche de l'écran, une image en pied du personnage meneur de groupe est affichée, les autres sont représentés par des boucliers sur lesquels apparaît leur tête. Juste à côté, des barres figurent l'état de santé des quatre héros. A droite de l'écran se trouvent toutes les icônes qui vous permettront de très nombreuses actions, simplement en cliquant dessus. Six icônes de direction pour aller en avant ou en arrière, se tourner sur place ou se déplacer, vers la gauche ou la droite.



Le petit grimoire ouvert est l'icône permettant de lancer des sorts. L'icône parchemin affiche toutes les caractéristiques du héros sélectionné. La sacoche nous apprend les possessions d'un personnage, en or, clés, armes, potions, etc.
En cas d'agression, vous aurez le choix entre une épée ou un bouclier, pour contre-attaquer ou simplement vous défendre. En cliquant sur l'image du personnage principal, un menu de transaction apparaît, permettant de vendre, acheter ou échanger des objets avec les gens que vous ne manquerez pas de rencontrer. Bien sûr, vous pourrez sauvegarder votre aventure pour la reprendre plus tard.
Enfin, la fenêtre centrale affiche les lieux que vous explorez. Les couloirs que vous arpentez sont représentés par des graphismes en trois dimensions du plus bel effet. On s'y croit vraiment, d'autant que le choix de la basse résolution, avec 16 couleurs, a permis aux graphistes d'offrir un bon rendu des perspectives et des éclairages.

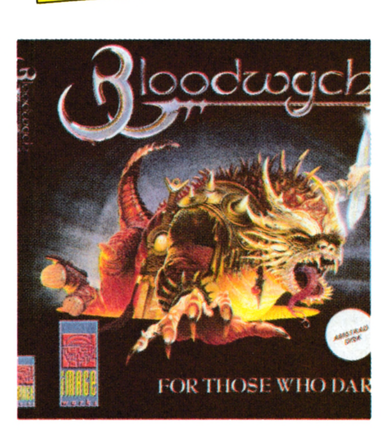
LE MEILLEUR DE SA CATEGORIE

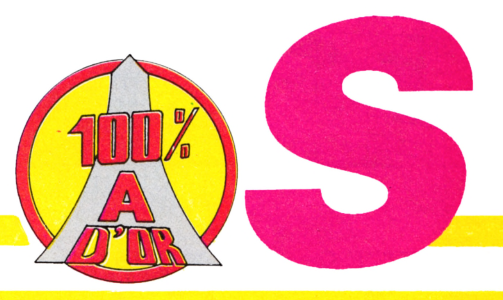
La place me manque pour vous en décrire toutes les subtilités et les possibilités. Bloodwych est tout simplement le meilleur jeu d'aventures tirant parti des spécificités des jeux de rôles médiévaux-fantastiques.
C'est un soft très prenant, sur lequel vous passerez beaucoup de temps, car les pièges du terrible Zendick sont nombreux et parfois très déconcertants...
Nous ne manquerons pas de revenir sur ce jeu, avec des aides et des astuces, dans les différentes rubriques de notre magazine, dès son prochain numéro.

Robby

BLOODWYCH de IMAGE WORKS
Distribué par UBI SOFT
K7 : 129 F
Disc : 169 F

Graphisme :	97 %
Son :	62 %
Animation :	84 %
Richesse :	99 %
Scénario :	96 %
Ergonomie :	96 %
Notice :	89 %
Longévité :	95 %
Rhaa/Lovely :	99 %





FIRE & FORGET II

82%

Salut les bronzés ! Ça boume ? Pas trop fatigantes ces vacances ? Non, hein ? Tas de fainéants. Heureusement, voilà un soft qui va faire sortir de leur léthargie les plus flemmards d'entre vous. J'ai nommé Fire & Forget deuxième du nom. Au fait, j'espère que vous avez emporté avec vous votre CPC ?

Tin-tin-tin-tin... Hier, mercredi 13 juin, Eric Caen, directeur de la programmation chez Titus, arrive dans les locaux d'*Amstrad Cent Pour Cent*. Il a dans ses poches Dark Century, encore trop incomplet pour être testé, et Fire & Forget 2 (FF2). Pierre l'accueille et lui dit que c'est moi qui vais m'occuper de son test, en signalant que je n'ai pas aimé le premier épisode, histoire de faciliter les rapports.
Mais le père Caen ne s'est pas laissé démonter : il m'a présenté cette deuxième réalisation quasi définitive sans sourciller et je dois bien avouer que FF2 est bien meilleur que FF1.

VOUS AVEZ DIT TERRORISTES ?

Eh bien oui, j'ai dit terroristes. En ces temps agités, ces malfrats commettent les pires crimes. Mais jusqu'à présent

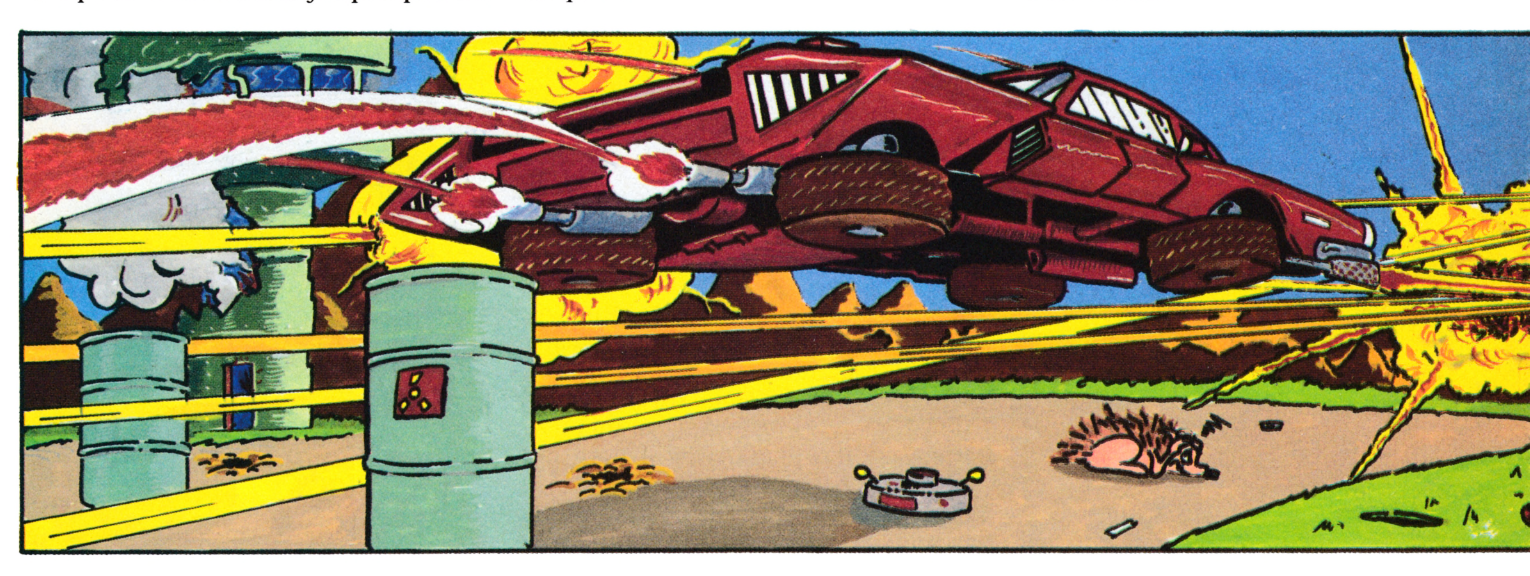


tout au moins, la Terre n'était pas vraiment menacée. Dorénavant, cette lacune est comblée grâce à des défoncés du ciboulot qui n'ont qu'une idée en tête. Ils veulent faire sauter la planète à l'aide d'une bombe nucléaire qu'ils transportent dans un énorme blindé escorté d'un convoi puissamment armé. A vous de rattraper le blindé de tête au cours de cinq étapes, toutes plus dangereuses les unes que les autres.
En tant que super-sauveur du monde, vous disposez d'un équipement dont ne pourrait même pas rêver la quasi-totalité des mortels : une superbe bagnole style Diablo armée d'une mitraillette et de missiles, au design hautement recherché et tout et tout... Elle a, en plus, le pouvoir de se "changer" en Boeing 747 avec air conditionné et trois hôtesses à bord. Non, je blague. En fait, celle-ci se transforme en engin volant à condition que certains paramètres soient réunis. Nous allons voir lesquels.

SUR LES CHAPEAUX DE ROUE

Vous voilà sur le bitume. Démarrant à fond la caisse, vous apercevez vos premiers adversaires, inoffensifs ceux-là : des robots sur deux pattes genre *Star Wars* qui, à la manière de grenouilles, sautent inlassablement devant vous. Vous les abattez à la mitraillette et poursuivez votre route.
Vous ramassez des bonus verts qui vous donnent du fuel, des rouges qui représentent le kérosène (le fuel sert à la voiture, le kérosène alimente l'engin volant) et même des missiles, qui s'affichent en haut à droite de l'écran. Gardez-les pour les fins de niveau.
Les adversaires se font de plus en plus offensifs. Des tours placées sur les côtés de la route vous tirent dessus, des motos entravent votre chemin... Mais tout cela n'est que menu fretin : vous devrez affronter des vaisseaux qui restent statiques devant vous pendant quelques secondes, mais qui vous foncent dessus si vous ne les détruisez pas avant.

Pour les avoir, la meilleure tactique est de décoller. C'est-à-dire qu'il faudra rouler à plus de 200 km/h, appuyer sur la barre espace et se diriger vers le bas (les commandes haut et bas sont inversées pour simuler les commandes d'un avion). Cela fait, positionnez-vous devant le vaisseau ennemi et balancez-lui un missile. C'est radical.



Encore que... vous savez, je vous ai présenté ce vaisseau comme étant dangereux, mais il y a pire ! Imaginez que vous êtes sur la route, que la voiture ne roule pas bien, que les sièges bougent dans tous les sens, que les essuie-glaces nettoient le capot avant, que les feuilles viennent se coller sur le pare-brise et que votre femme, dans son p'tit cadre rose, vous regarde tristement en vous disant : "Chéri, tu

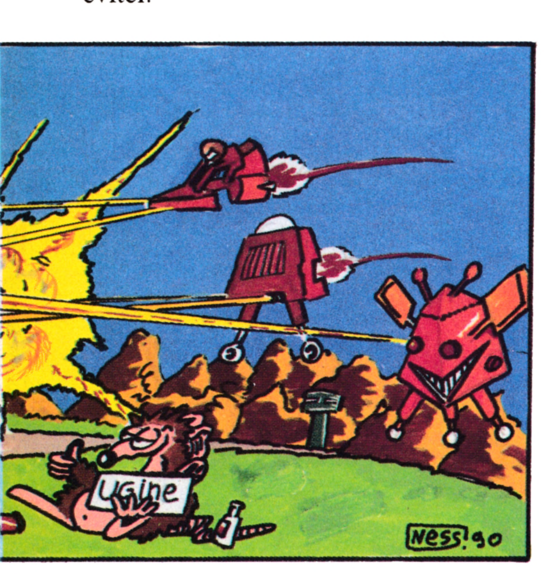




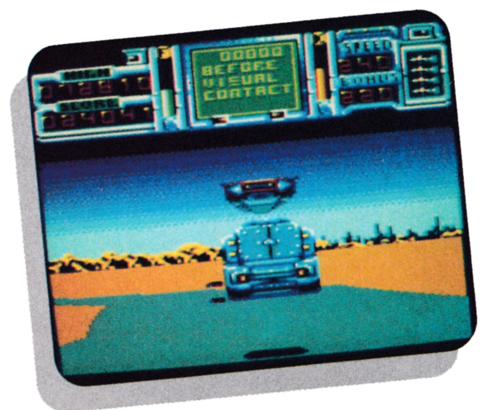
m'trompes ?" (Simple référence aux sommités intellectuelles constituant le groupe de rock VRP, spécialiste des chansons débiles. Mais sans aucun rapport avec le jeu.) Je disais donc qu'il y avait des ennemis...

ENCORE PLUS REDOUTABLES

Je vais d'ailleurs vous en décrire deux particulièrement redoutables, pour vous donner une idée. D'abord les mouchards, sortes de robots sur trois pattes portant un gyrophare sur la tête. Leur rôle est de vous repérer (c'est fait lorsque leur gyrophare change de couleur) et d'avertir la milice, réunion de plusieurs Jeeps au milieu de la route qui vous tirent dessus lorsque vous arrivez à leur portée. Elles peuvent vous rater, mais bon, mieux vaut les éviter.



Ensuite, laissez-moi vous parler du Sucker. Ah ! celui-là, quel emm...! C'est un robot qui vient se coller sur votre engin pour vous pomper votre fuel et contre lequel vous ne pouvez rien faire hormis attendre qu'il se barre et, à ce moment-là, lui balancer un missile dans ses gencives en acier pour lui faire passer le goût du risque définitivement. Il déposera alors un



bonus fuel qui vous rendra tout le fuel perdu.
Bien sûr, il y a aussi les blindés de fin de niveau, de plus en plus agressifs et qu'il faut rapidement abattre, surtout le dernier, car sinon... BOUM ! La bombe est lâchée.

DU POUR ET DU CONTRE

Finalement, que penser de FF2 ? Je trouve que les sprites sont moins bien dessinés que ceux de FF1, mais ils sont beaucoup plus nombreux. La sensation de vitesse est toujours aussi délirante et les sons (pas complets sur cette version) sont accompagnés d'une musique différente à chaque niveau. Le nombre de vies est important (cinq vies au début + trois "Continue") afin qu'un joueur, même moyen, progresse. En bref, un soft convivial que les fans de Mad Max se procureront par tous les moyens.

Chris, le roi de la route

FIRE & FORGET de TITUS
K7 : 139 F
Disc : 179 F

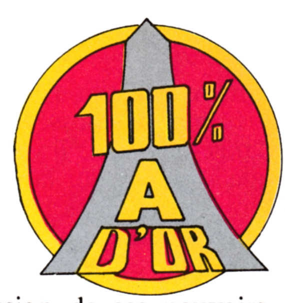
Graphisme :	85 %
Son :	95 %
Animation :	95 %
Richesse :	75 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	—
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	80 %





TARGHAN





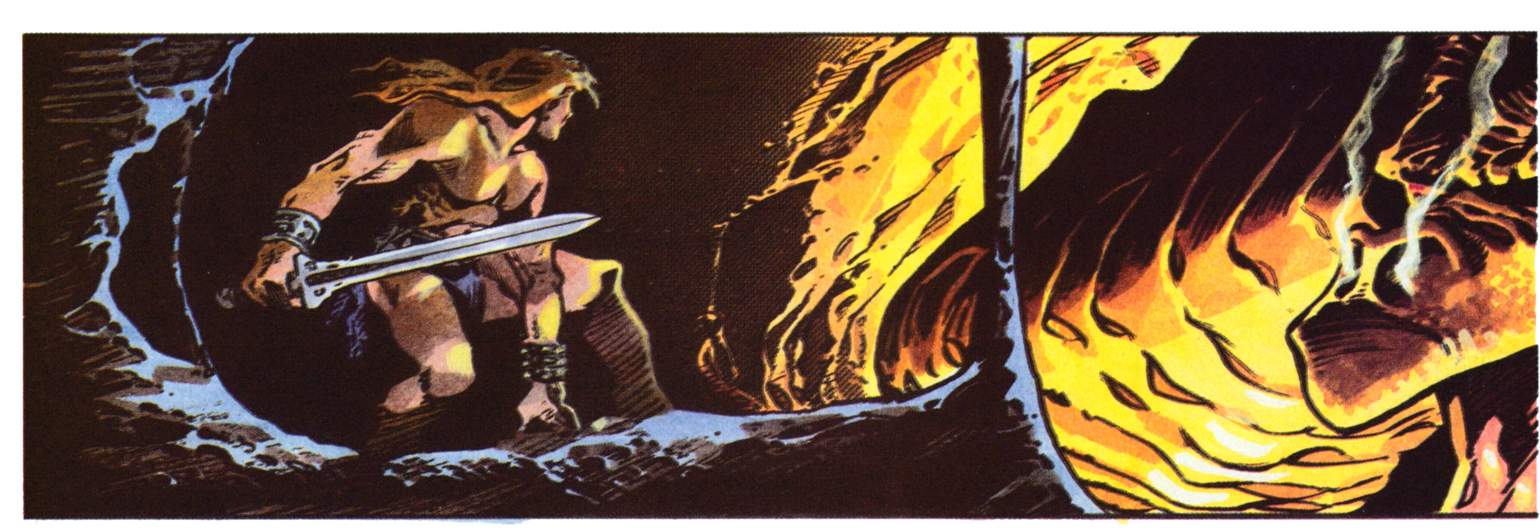


Il y a des jeux qui se font attendre. Dans le genre, Targhan reste en compétition avec les premiers dans le classement, comme Iron Lord, Dark Century, etc. M'enfin, après de longs mois d'attente, ce qui compte c'est la sortie du jeu, n'est-ce pas ?

Targhan, avant d'être un jeu, est une légende qui dit qu'en des temps bien lointains existait un village du nom de Edengarhn, où la joie de vivre était un don de naissance. Le chef du village, Thran, et sa femme, la belle Fabella, eurent un enfant. C'était Targhan qui devint au fil des années un des plus grands guerriers des vallées avoisinantes.
Malgré sa puissance et sa gloire, il ne put jamais oublier les doux moments passés auprès du grand sage Athna-An, qui lui narrait l'histoire d'un château où, depuis toujours, régnait le Malin. Dès lors, Targhan ne pouvait imaginer une suite à sa vie avant d'avoir supprimé ce châtelain, afin de prendre possession de ses pouvoirs. C'est ainsi que commença la longue marche de Targhan vers l'immortalité. Il savait que, pour réussir dans sa quête, il devrait traverser des forêts, cavernes, de longues prairies infestées de bêtes sauvages, et affronter le village des semi-hommes avant d'entreprendre son ultime combat.

TARGHAN, LE JEU

Ce jeu est, comme on dit dans notre jargon, un soft simulation de combat-arcade-aventure. Pour vous donner un aperçu du jeu, imaginez Barbarian deuxième du nom avec des décors à ne pas en croire vos yeux. Ça vous tente ?
Notre héros est, au départ, dans la forêt près de son village. En se baladant entre les arbres, il verra une multitude d'objets égarés par hasard sur son chemin. Cela va de parchemins lui apportant de l'aide à des shurikens, en passant par des amphores.
Il lui suffit de les ramasser, pour les utiliser au bon moment et au bon endroit.
Il découvrira assez vite qu'il aura à explorer les mines et que, pour éclairer ces tunnels en forme de labyrinthe, il lui faudra être suivi d'un petit schmurbar qui n'est autre qu'un mélange d'oiseau et de ver luisant. Dans les mines, il trouvera des clés qui lui ouvriront les grilles, ainsi que d'autres potions à consommer avec modération.
Revenu dans la forêt, Targhan n'hésitera pas à grimper dans les arbres, visiter le village des nains et récupérer l'anneau magique gardé jalousement par leur chef.





TARGHAN, LES MECHANTS

Autant les décors de Targhan sont vastes et variés, autant la diversité des personnages est restreinte. En effet, le héros devra combattre beaucoup de créatures : des lézards mi-homme, mi-animal (un peu comme dans le feuilleton télévisé V), des jolies filles mettant en valeur la cambrure de leur dos en bandant un arc dans sa direction et les nids de chauves-souris qui fleurissaient un peu partout en ce temps-là, sans oublier le Mal en personne. J'avoue être resté un peu sur ma faim. Il va de soi que Targhan devra adapter, à chaque ennemi, une technique de combat différente. Il se servira de shurikens pour venir à bout des flèches de la belle demoiselle et de l'épée pour vaincre les nains. Les chauves-souris seront évitées ou découpées en lamelles par notre guerrier. Débrouillez-vous. Pour le reste, je suis sûr que vous vous en sortirez.

TARGHAN, LES GRAPHISMES

Le jeu est entièrement en mode 0 (il est inutile de vous rappeler que ce mode utilise seize couleurs dans une résolution graphique de 160 par 200 points), l'écran est entrecoupé d'une longue fenêtre dans laquelle se dérouleront les périgrinatures du héros.
En haut de l'écran on nous balance le titre, histoire de faire beau (histoire réussie). Quant au bas de notre moniteur, il est occupé par cinq petites fenêtres dans lesquelles seront posés les objets récoltés ici et là. Un petit indicateur nous donnera en permanence le niveau de vie du guerrier.
Le plus important reste les dessins. A première vue (à la seconde aussi), le tout a le parfum d'images transférées d'une autre machine (disons, au pif, Amiga), mais retouchées avec beaucoup de soin. La palette est retravaillée et les plus gros pavés apparaissant lors des transferts de bécanes sont affinés. Le résultat ? De superbes pages pleines de couleurs et de styles très variés qui ne pourront que nous ravir. Il faut toutefois signaler la confusion des objets posés à même le sol, qui, dans des décors bien chargés, restent difficiles à détecter.



TARGHAN, L'ANIMATION

Tous les sprites du jeu sont grands et dessinés dans plusieurs positions donnant une certaine fluidité (par exemple, pour un demi-tour, l'homme à l'épée utilisera pas moins de cinq sprites).
On aura également le plaisir de voir Targhan se balader tantôt devant et tantôt derrière les décors ; ce qui assure une profondeur aux paysages.



Pour les combats, on ne peut pas demander la lune. Les maîtres d'arme du village ne connaissent que quatre positions d'attaque (debout, assis, avec coups de pied et coups de poing) et une de défense, ce qui explique la pauvreté de mouvements d'attaque de notre héros. M'enfin...

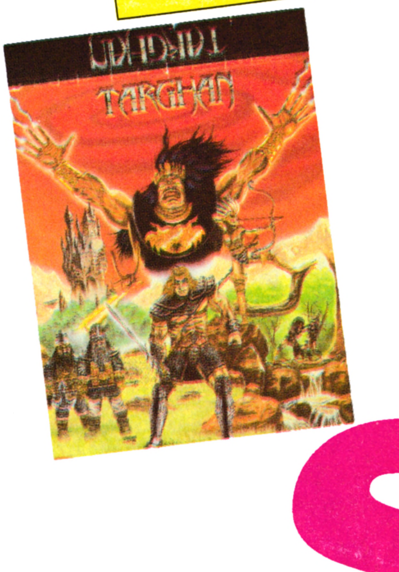
TARGHAN, LA NOTE

Targhan est un excellent jeu. Très vaste et, je ne vous le cache pas, très dur. Il est truffé d'innovations : la sauvegarde qui se fera en se prosternant devant les statues, ou la détection automatique des faces de la disquette lors du retournement de celle-ci.
Le fait de voir rapetisser Targhan après avoir bu une certaine potion magique, qui lui permettra de passer dans les trous de... est un petit gag d'une grande importance, malgré les apparences. Les bruitages sont, bien sûr, présents ainsi qu'une musique d'ouverture qui, par contre, ne casse pas vraiment des briques (ouf, ouf, voir plus loin pour comprendre).
Pour réussir à programmer un tel jeu, Silmarils ne pouvait s'adresser qu'aux meilleurs. C'est probablement pour cette raison que leur choix fut porté sur Philippe Pamard, ce qui reste un gage de qualité.
Encore bravo, et sachez que des comme ça, on en redemande.

Poum

TARGHAN de SILMARILS
K7 : -
Disk : 199 F

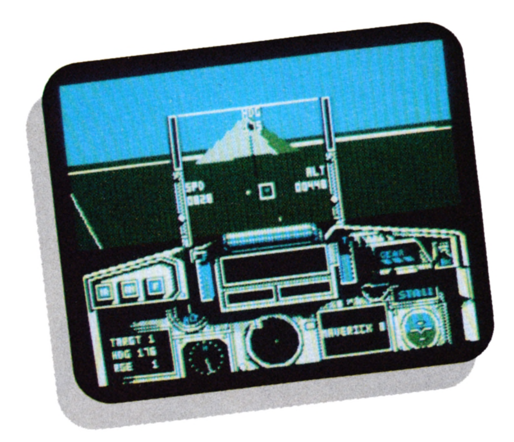
Graphisme :	92 %
Son :	60 %
Animation :	90 %
Richesse :	100 %
Scénario :	90 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	92 %
Longévité :	98 %
Rhaa/Lovely :	98 %



FIGHTER BOMBER



On n'a sûrement jamais vu de simulateur de vol aussi bien réalisé sur CPC que Bomber. Voilà un jeu qui va enfin pleinement réconcilier les cépécistes avec les simulations. La dernière ayant fait date étant le célèbre Chuck Yeager de Electronic Arts, qui date déjà de plus d'un an.



Ah ! je meurs, je suis vert, j'hallucine ! Telles sont les expressions que l'on peut entendre fuser dans la rédaction lors du lancement du jeu. Dès la page écran, je me roule par terre et je ne suis pas au bout de mes peines. Après avoir sorti mon pilote de l'anonymat, je me rue sur le choix des machines. Les avions apparaissent en vue 2D, en dessous desquels des icônes me permettent de les voir en 3D face pleine, évoluant dans une spirale infernale, d'afficher les informations sur l'appareil, de passer d'un avion à l'autre. Le choix se fait entre quatre appareils, le Mig 27 Flogger, le Phantom 4 E, le Tornado et le Saab Viggen.

PREMIERE MISSION

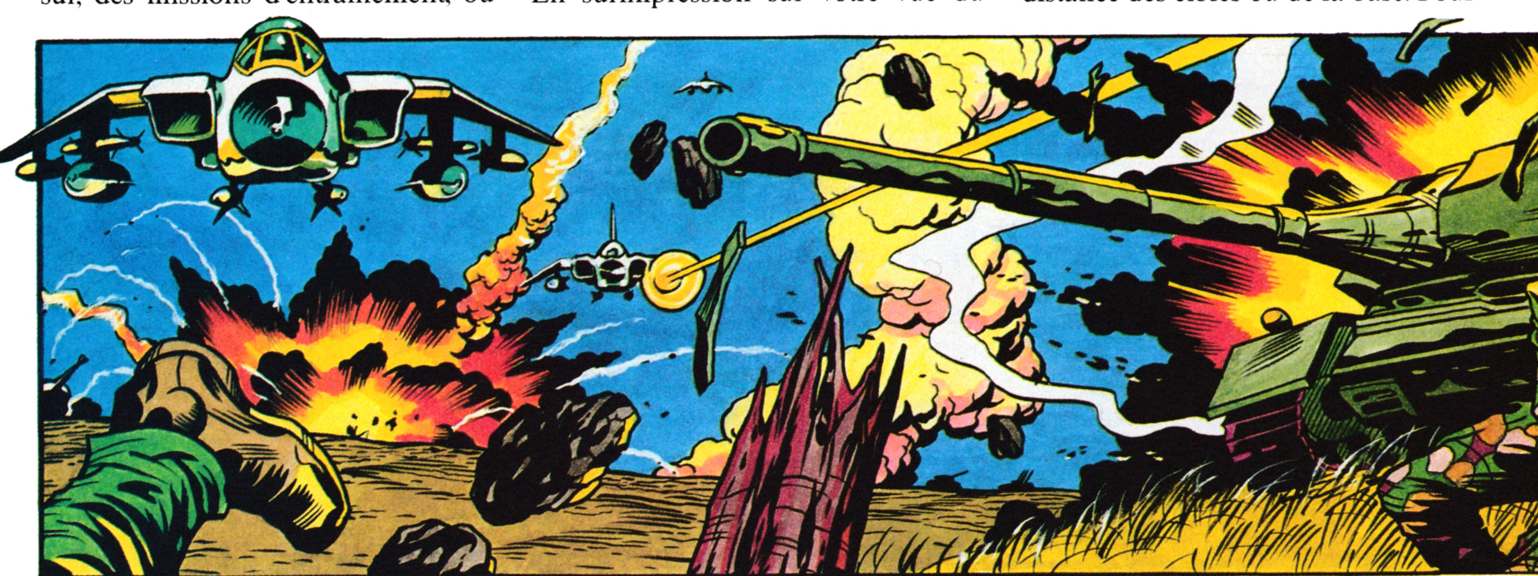
Direction la salle de briefing pour choisir ma mission. Au début, une seule est disponible, en dehors, bien sûr, des missions d'entraînement, où on apprend à manier l'appareil au sol, en vol, ou avant l'atterrissage.
Dans cette mission, vous devez détruire un camp de terroristes installé en plein centre des Etats-Unis. Vous disposez alors, comme pour toutes les missions, d'un canon avec 250 obus, 9 Sidewinders pour les combats aériens et 9 Mavericks pour les cibles au sol. Une fois la mission choisie, la carte apparaît et vous y repérerez votre base d'envol, votre cible et le trajet prévu. Vous pouvez ensuite obtenir des informations sur les cibles que vous serez amené à détruire.

UN INTERIEUR DOUILLET

Chaque appareil possède son propre tableau de bord. Vous retrouvez sur chacun de ces tableaux les mêmes indicateurs, mais pas toujours placés aux mêmes endroits. Ils concernent la poussée de vos réacteurs, votre réserve de carburant, le train d'atterrissage, le radar, etc.
En surimpression sur votre vue du cockpit se trouve le HUD. Celui-ci vous donne à droite votre altitude, à gauche votre vitesse et en haut votre direction.
Le graphisme relativement fin permet d'apprécier les reliefs, de même qu'un certain nombre de bâtiments et de cibles.

UNE VRAIE MISSION

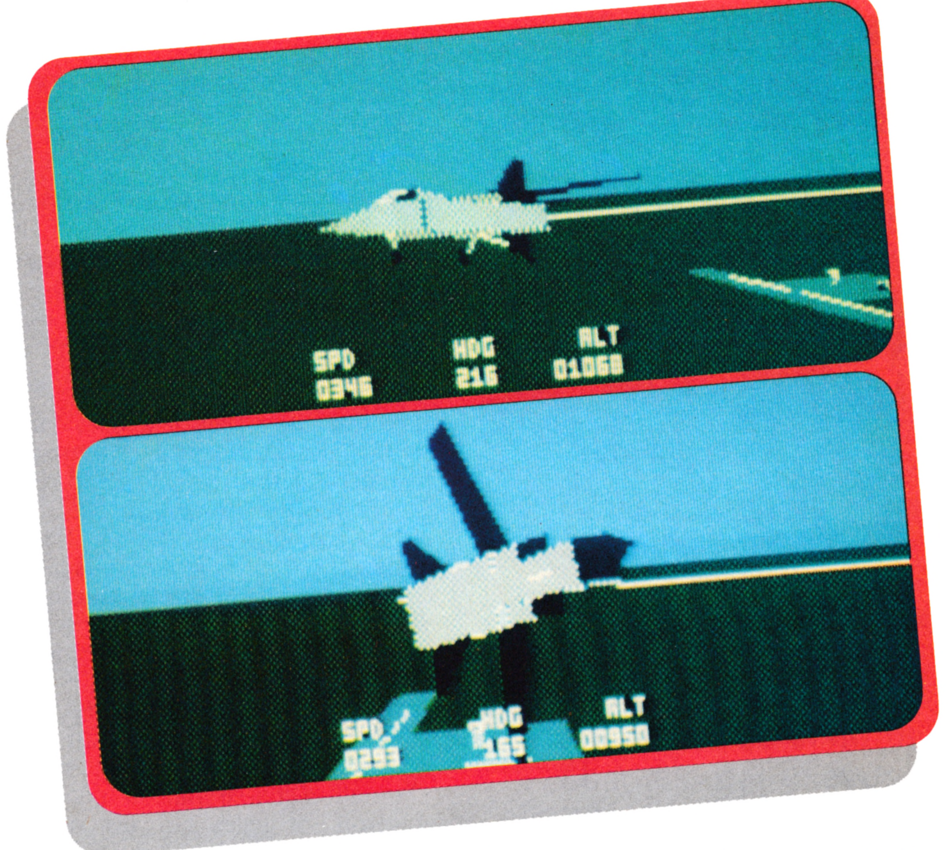
Votre rôle est non seulement de détruire des cibles, mais aussi de décoller et revenir atterrir à votre base indemne. Le décollage est une chose très facile à réaliser (il suffit de pousser les gaz à fond, d'enlever les freins de roues et de tirer sur le manche). Ça y est, vous voilà en l'air, vos roues ne vous servent plus à rien alors autant les rentrer.
Le vol ne pose pas beaucoup de problèmes. Vous pouvez virer de deux façons : en penchant l'avion dans un virage classique, ou en vous servant des ailerons arrière. Ces derniers permettent une rotation plus précise, très pratique lorsque vous approchez des cibles ou de la base pour l'atterrissage.
Le retour est certainement ce qu'il y a de plus périlleux. D'une part, parce que c'est toujours le moment qu'attendent les avions ennemis pour vous attaquer, d'autre part, parce qu'il faut atterrir. L'appareil intègre un tableau indiquant le numéro, la direction et la distance des cibles ou de la base. Pour



changer de cible ou pour sélectionner la base, il suffit d'appuyer sur la touche "N" et de suivre les nouvelles indications.
A l'atterrissage, alignez-vous sur la piste, réduisez la puissance des réacteurs et piquez légèrement. Lorsque vous approchez de la piste, ralentissez votre vol avec les aérofreins. N'oubliez pas de sortir les roues. Une fois posé sur la piste, appuyez sur les freins de roues. Votre avion s'immobilise et vous bénéficierez du débriefing, indiquant le succès ou l'échec de votre mission, comme le nombre de cibles et d'avions détruits.

LA TECHNOLOGIE MODERNE

Fini la guerre de bon papa, où l'esprit chevaleresque vous obligeait presque à présenter votre carte de visite avant de commencer le combat. Maintenant, il vaut mieux être le plus discret possible et surprendre l'adversaire si





vous ne voulez pas vous retrouver avec un chapelet de missiles à têtes chercheuses aux fesses.
Le moyen le plus simple d'en finir avec les cibles est de sélectionner un missile et d'accrocher la cible. A ce moment-là, un carré blanc s'affiche sur l'écran et vous pourrez larguer le missile. Les autres ne possèdent pas *a priori* de viseur. Pour le Sidewinder, un hexagone apparaît lorsqu'un avion est accroché, mais si celui-ci sort de votre champ de vision, votre missile risque de le manquer.
Le tir au canon est, lui, quasiment inutilisable ; d'un manque de précision total, il vous oblige à être très proche de la cible pour être efficace. Autre élément important, les charges antimissiles, grâce auxquelles vous vous débarrasserez des missiles guidés par infrarouge ou par radar.



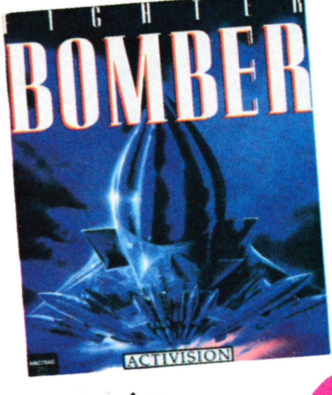
UNE ADAPTATION PARFAITE

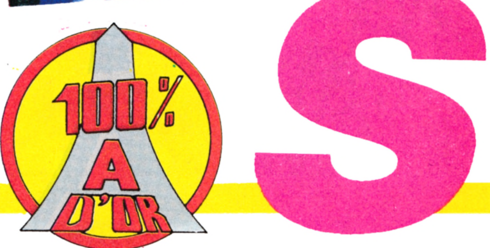
Le dernier élément technologiquement fort ne concerne pas l'aviation, mais le jeu. En effet, les vues 3D faces pleines que l'on a lors de la présentation se retrouvent aussi en cours de jeu. Vous disposez de différents angles de vues internes ou externes. Les vues internes vous montrent les côtés ou le devant, comme si vous étiez dans votre cockpit. En revanche, les vues externes permettent de voir votre appareil sous différents angles : de face, de dos, et de dessus ; il y a même une vue depuis la tour de contrôle de votre base.
Comme vous vous en rendrez compte en lisant le manuel, l'adaptation CPC ne possède pas toutes les options du jeu original, mais la réalisation en est parfaite et bien plus complète que je ne l'espérais. Il est fabuleux de voir ce qu'on peut réellement faire avec un CPC au niveau des simulations. Voilà un soft parfaitement jouable, agréable à manier et que tout pilote micro se doit de posséder.

Fighter Lipfy

FIGHTER BOMBER
de ACTIVISION
Distribué par UBI SOFT
K7 : 149 F
Disc : 199 F

Graphisme :	90 %
Son :	85 %
Animation :	95 %
Richesse :	95 %
Scénario :	90 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	85 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	95 %





SATAN





Ah, ces Espagnols nous surprendront toujours ! Mais est-ce encore une surprise de recevoir un nouveau jeu d'arcade parfaitement réussi de la part de nos voisins d'outre-Pyrénées ? Satan reprend, au moins pour le premier niveau, le fonctionnement de Black Tiger. Vous savez, l'adaptation loupée par Capcom, que nous vous avions présentée il y a deux mois.

Dès la présentation, on retrouve le coup de pinceau (ou plutôt le coup de pixel) espagnol. Que de couleurs chatoyantes ! Comme dans tout bon jeu espagnol, celui-ci est divisé en deux parties, la seconde n'étant accessible que par un code.

OU SONT PASSES LES MAGES ?

Il se passe de drôles de choses dans ce monde, les six mages du royaume ont disparu, laissant le champ libre aux incursions des forces du mal. C'est encore un coup de ce "bon Dieu" de Satan. Il paraît qu'il veut tous les exécuter pour régner sur le monde (un vieux rêve à lui). Mais il ne sera pas dit que le plus brave guerrier ne fera rien pour contrer ces projets...

Avant toute chose, il me faut acquérir la sagesse d'un mage. Seul un adepte de cette classe peut combattre Satan. L'initiation passe par la découverte des trois sortilèges dans les cavernes.

LES CAVERNES DE SATAN

Dans un mélange de couleurs, bleu et or, vous vous retrouvez dans un dédale de cavernes à plusieurs niveaux, le but étant de découvrir les trois parchemins magiques avant la fin du temps imparti. Bien sûr, ces cavernes sont remplies de monstres en tout genre. Du simple écuyer, qui n'est dangereux que par son contact, à l'immonde gargouille crachant le feu, en passant par le bûcheron qui, si vous n'y prenez garde, vous découpera en rondelles avec son énorme hache !

Evidemment, plutôt que de vous laisser faire comme un mouton, autant



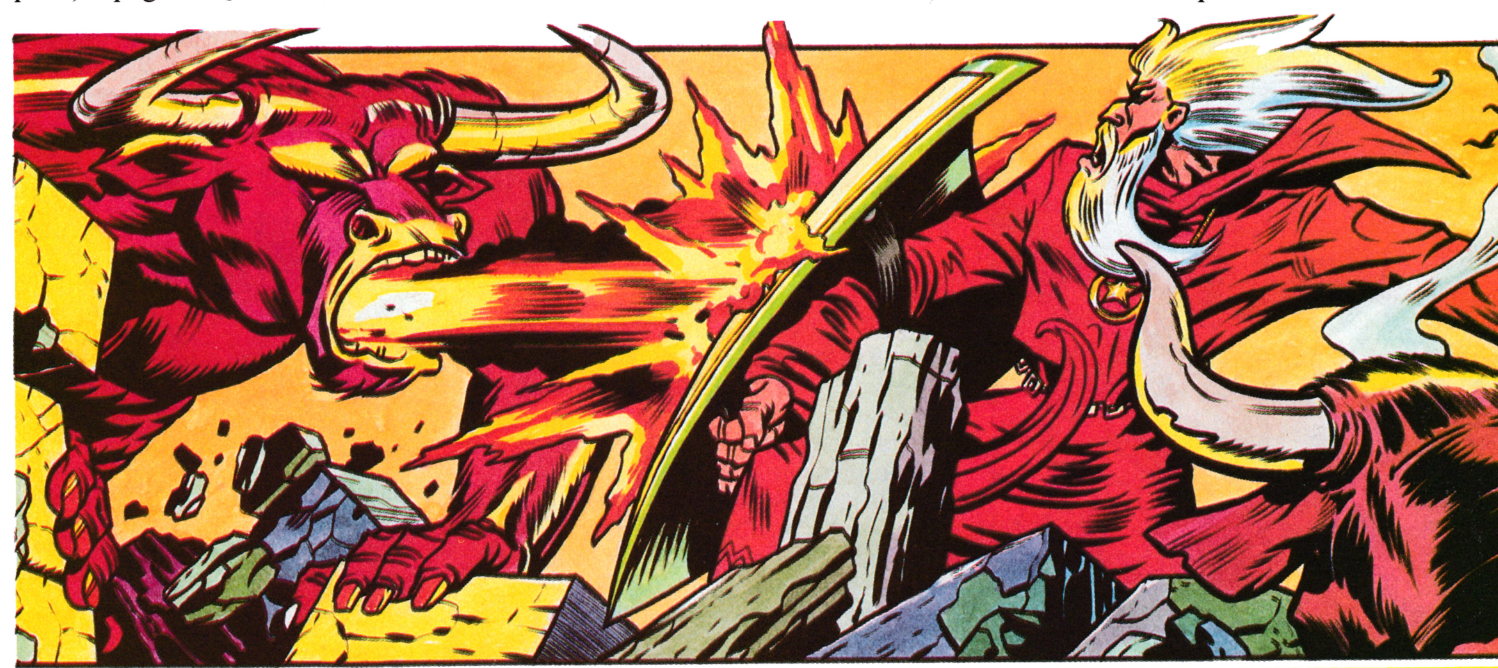
réagir, surtout que chaque ennemi descendu vous rapportera au minimum des points, sous forme de pièces d'or ou de gemmes, et pourra même vous fournir des potions revitalisantes, du temps supplémentaire ou une puissance de feu accrue.

Pas de doute, le jeu est fort bien fait de ce côté-là. Un ennemi que vous détruisez une seconde fois au même endroit ne vous rapportera plus qu'une misérable piécette, même si la première fois vous aviez récolté une meilleure option.

Pour progresser, vous devrez, comme dans Black Tiger, escalader des rochers verticaux, sauter de roc en roc ou d'une plate-forme à une autre. Attention, la sortie ne se trouve pas toujours à l'opposé de l'entrée de la caverne.

SQUELETTE DIABOLIQUE

Chaque sortilège est défendu par un Tam Lin, un monstre faisant penser à un squelette préhistorique à plusieurs têtes. Avant de pouvoir détruire son



cœur, il faut affronter ses nombreuses têtes qu'il lance comme des fouets. Pour le vaincre, on évite les têtes en bougeant de haut en bas le long des rochers. Si ce combat n'est pas trop difficile, il demande du temps. Or c'est la denrée la plus précieuse dans ces cavernes.

LE DIABLE PAR LA QUEUE

Le deuxième niveau n'a rien à voir avec le premier. Les décors et les sprites changent du tout au tout. Vous voici dans la peau d'un vieux mage-guerrier, armé d'une énorme hache à deux tranchants et d'un bouclier, et vous devez libérer vos frères mages, emprisonnés par la Bête. Les monstres changent, eux aussi : ils sont beaucoup plus gros et beaucoup plus durs à battre. Ils représentent, en fait, les différents aspects que Satan prend pour vous décourager.

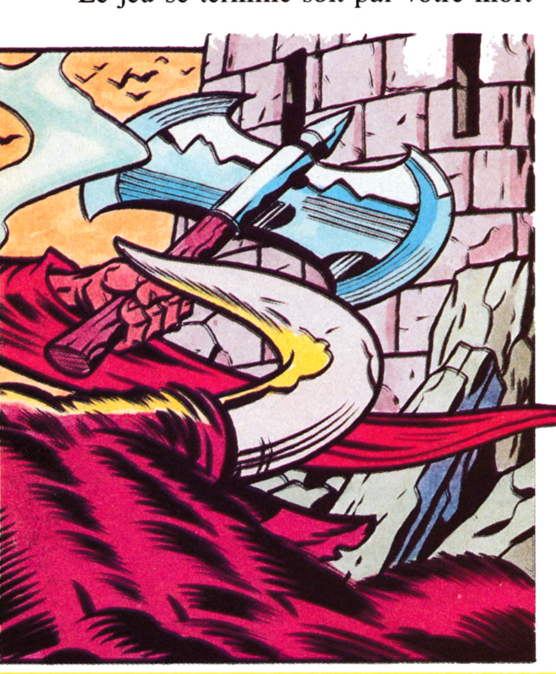
Sa forme habituelle est celle d'un énorme minotaure. C'est ainsi qu'on le rencontre la première fois. Sa vengeance a déjà commencé, en me déplaçant dans le tableau, j'aperçois plusieurs mages emprisonnés, mais pas moyen de les libérer. Il faut attendre que Satan les transportent vers le bourreau. Ce n'est qu'à ce moment-là, en attaquant Satan et en le tuant, que je libère son otage.

Malheureusement, sa mort ne met pas fin au règne du Malin, il se transforme en deux Cyphers, monstres ailés. Il faut donc remettre la main à la pâte et les détruire à leur tour. Mais ils sont encore plus forts sous cette forme. De plus, leur destruction entraîne une nouvelle mutation et c'est contre quatre Damiens, toujours ailés mais encore plus agressifs, que l'on doit combattre.

Le jeu se termine soit par votre mort ou celle des six mages, soit par votre victoire sur toutes les formes que prend Satan.







LE MAGASIN MAGIQUE

Ici, ce n'est pas la destruction qui vous donne des bonus, mais un magasin vous propose un choix d'armes et d'équipements plus ou moins magiques, allant du radar qui vous aidera à détecter toute présence satanique au bouclier magique.

Avant de commencer ce niveau, vous ne possédez que 1 500 pièces. Avec cela vous pourrez acheter une hache magique, indispensable pour le combat, et, au choix, une carte de télétransportation ou un scanner. La carte permet, en ayant au préalable fixé le point d'arrivée, de vous télétransporter. Le scanner, lui, sert à voir où se trouve la forme satanique sélectionnée, pendant un temps assez court.

Après avoir détruit la première forme satanique, vous recevrez une nouvelle somme d'argent, mais pas encore assez importante pour avoir accès à tous les objets. Le meilleur choix semble être alors un bouclier magique. Non seulement il vous protège, mais il augmente votre puissance de feu.

Il faudra donc bien gérer son budget afin de bénéficier des options les plus chères pour le combat contre les quatre dernières formes de Satan.

Une fois de plus, vous devrez vous lever de bonne heure - ou vous coucher tard - pour libérer tous les mages et voir enfin la fin de ce cauchemar.

Lipfy que Satan habite (non, je l'ai pâs dit !)

SATAN de DINAMIC
Distribué par UBI SOFT
Prix : n.c.



Graphisme :	80 %
Son :	80 %
Animation :	85 %
Richesse :	85 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	85 %
Notice :	75 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	85 %



TURRICAN

92%

Développé à l'origine sur Amiga par les Allemands de Rainbow Arts, Turrican est reconnu comme étant l'un des meilleurs tchactchac poumpoum de sa génération. Sa conversion sur Amstrad 8 bits a été confiée aux Anglais de Probe Software, parmi les meilleurs développeurs sur CPC. Le résultat est un jeu très éprouvant pour les nerfs, certainement le numéro un dans son genre sur nos bécanes chéries.

Turrican est constitué de cinq grands mondes, découpés chacun en deux ou trois niveaux. Chaque niveau est très vaste et nécessitera de nombreuses heures de jeu pour en explorer les moindres recoins. Vous dirigez un guerrier du futur, qui, outre une mission de pacification importante (annihiler absolument tous les aliens, robots et autres canons ioniques à induction de plasma thermo-concentré à déflagrations multiples que vous rencontrez), doit récupérer tous les



diamants disséminés dans tous les tableaux du jeu, en sachant qu'il doit y avoir plus de 200 cailloux à dénicher...

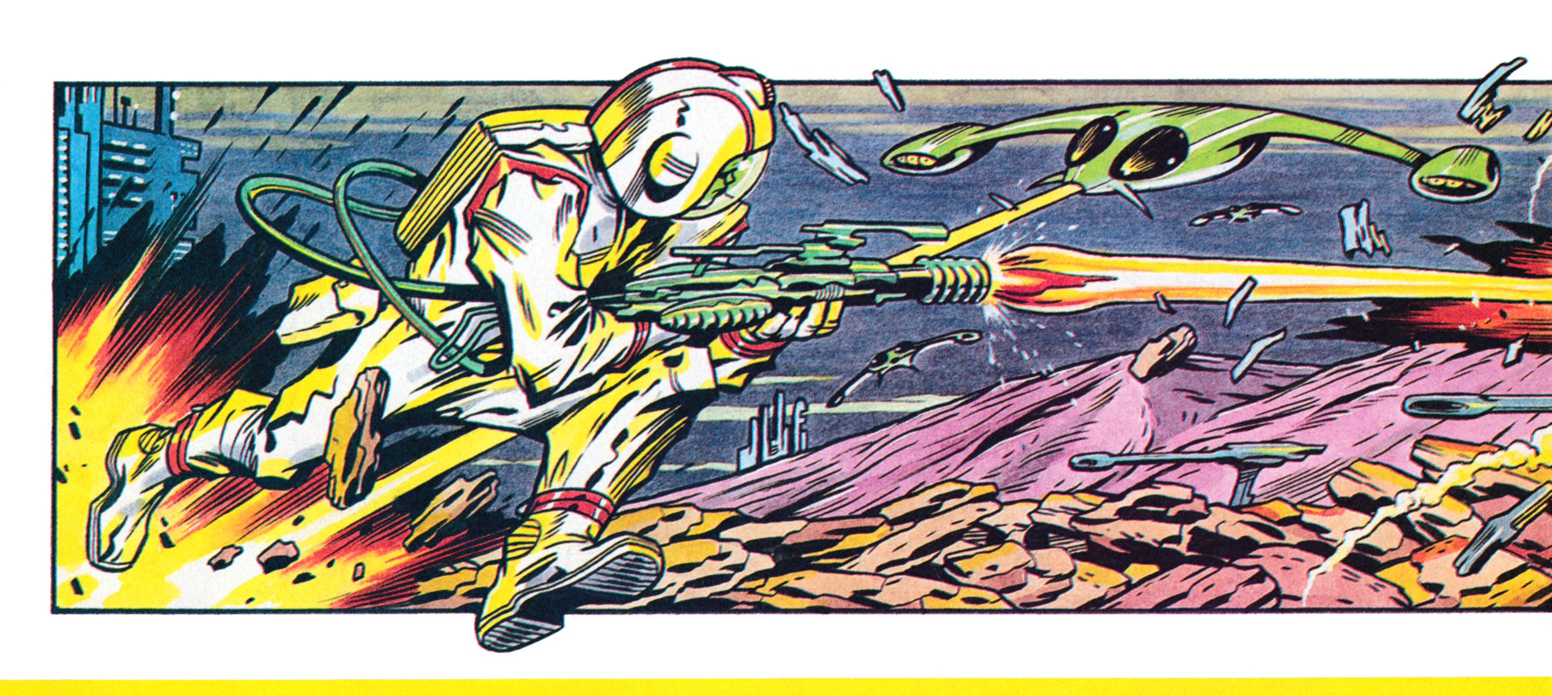
L'EXEMPLE NIPPON

Turrican reprend les artifices des jeux japonais tels que l'on peut en trouver sur les consoles de ces mêmes Nippons, je veux parler de ces Zelda et autres Wonderboys, qui offrent de multiples tableaux secrets, options cachées et diverses astuces vous permettant de multiplier la force de votre personnage. Ainsi, bien souvent, en tirant à outrance dans les cieux, vous apercevrez des pavés de couleur marron. Leur tirer dessus fait apparaître différentes options bienvenues pour la suite du combat. Mais vous pourrez également vous servir de ces pavés comme plates-formes afin de voir encore plus haut dans le tableau des constructions ou des bonus qui vous auraient échapper lors d'un rapide parcours du niveau en cours.

Vous pourrez, par exemple, dénicher, dès le premier tableau de Turrican, une vie supplémentaire (sous la forme d'un blason jaune frappé du signe 1UP) tout a fait à gauche de l'aire de jeu. Ou encore, récupérer quelque sept vies en plus dans les hauteurs du niveau 1-2 en sautant de pavé marron en pavé marron, que vous ferez apparaître comme je vous l'expliquais plus tôt. Donc, ne négligez surtout pas de parcourir tous les tableaux de fond en comble, malgré le temps qui joue contre vous. Vous découvrirez ainsi de nombreux diamants dont la collecte systématique est, je vous le rappelle, le but de votre quête guerrière.

JOUABILITE EXCELLENTE

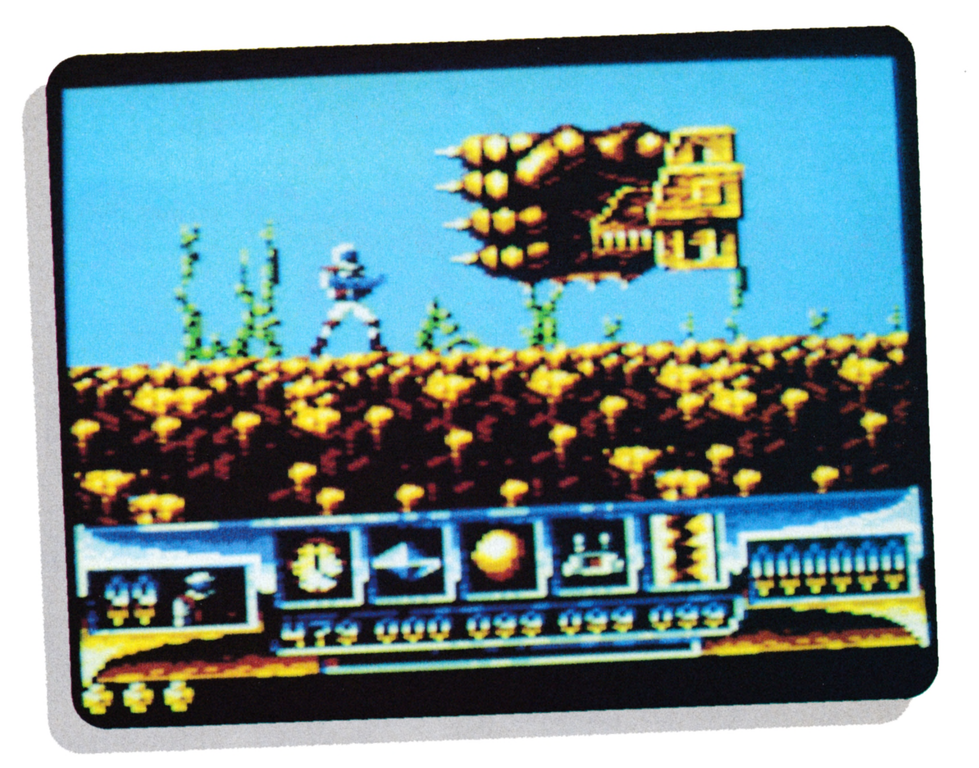
Une des caractéristiques essentielles d'un tel jeu est la jouabilité. Quoi de plus désagréable que de se faire allumer par une cohorte de R2D2 chaotiques alors que vous essayez d'attraper une option "vie supplémentaire" dans les hauteurs d'un tableau par de vains déhanchements de joystick ? Pour Turrican, pas de problèmes, que ce soit au clavier ou avec votre fidèle Quickshot II, vous ferez faire ce que vous voulez à votre personnage. De plus, le fait de pouvoir le diriger pendant une chute vous offre une grande précision de placement. Cependant, je vous recommanderais chaudement de jouer avec les touches de votre CPC car deux armes très spéciales de votre guerrier n'entrent en action qu'en appuyant sur les touches RETURN et SHIFT. Je vous en décris

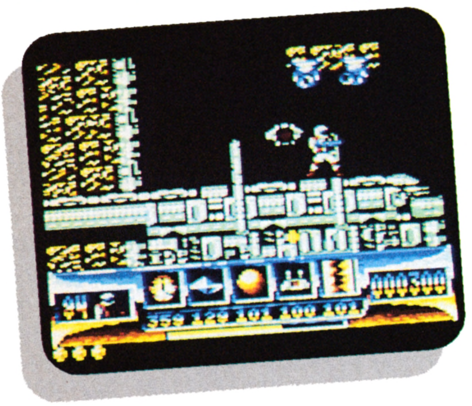


justement les effets dans le paragraphe suivant...

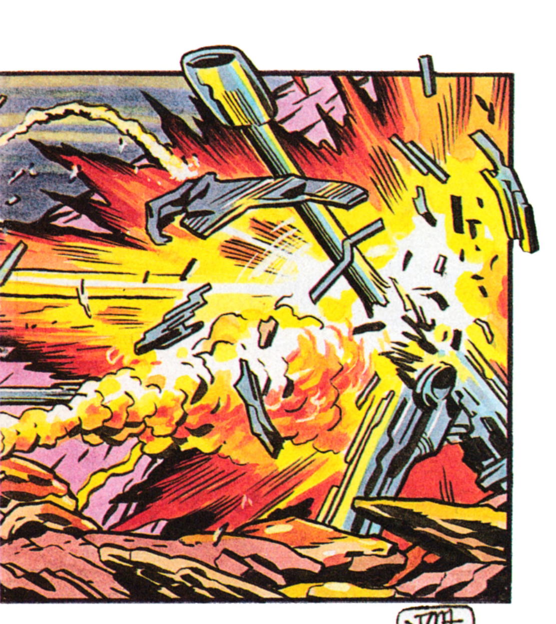
ARMEMENT DE CHOC

Pour faire face à vos redoutables adversaires et réussir à vous infiltrer dans les lignes ennemies, fort bien défendues, vous avez à votre disposition toute une panoplie d'armes. La première, celle que vous utiliserez le plus souvent, est un fusil mitrailleur dont vous augmenterez la puissance grâce aux diverses options que vous ne manquerez pas de trouver. Vous obtiendrez alors d'un tir simple, un tir triple, puis un laser de bonne puissance. En laissant votre doigt appuyé sur la touche de feu, il émane de votre fusil un champ d'énergie assez dévastateur, que vous pourrez diriger sur la cible de votre choix en donnant la direction appropriée avec le manche du joystick.
Mais ce n'est pas fini ! En poussant le manche vers la bas et en appuyant





simultanément sur le bouton de feu, vous poserez une mine à l'endroit où se trouve votre héros. La touche SHIFT du clavier permet de tirer des boules d'énegie dont la puissance est pratiquement doublée par rapport à la puissance de feu initiale du fusil. Enfin, une pression de la touche RETURN fait jaillir de l'armure de votre guerrier deux barrières d'énergie qui détruisent pratiquement tout ce qui se trouve à l'écran.
Ces deux dernières armes ne s'utilisent qu'un nombre de fois limité, dans la mesure où il faudra auparavant ramasser la bonne option pour les posséder.
Afin de vous battre au maximum de vos possibilités, le tableau de bord du jeu, fort complet, affiche en permanence l'état de votre personnage et des armes qu'il possède. Sont donc affichés à l'écran : votre nombre de vie, le temps qu'il vous reste pour accéder au niveau suivant, le nombre de diamants collectés, le nombre d'utilisations possibles des boules d'énergie, les mines et les barrières énergétiques. Une barre de puissance indique l'état de santé et, enfin, sont également présents votre score et combien de fois vous pourrez encore jouer après avoir perdu toutes vos vies.



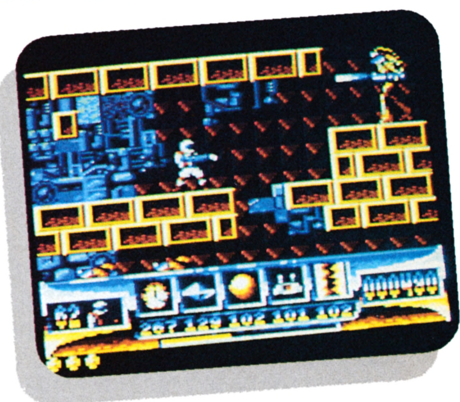
DE LA GRANDE ARCADE

Turrican fait donc désormais partie des grands softs d'arcade du CPC. Sa réalisation quasi parfaite et sa grande richesse en font un petit bijou incontournable ! Les graphismes en basse résolution sont très colorés et très diversifiés, avec quelques effets spéciaux jamais vus auparavant, tels le ciel orageux et les éclairs du niveau 1-2. Enfin, c'est avec joie que vous découvrirez quelques sprites de fort belle taille se promener sur l'écran de votre CPC, sans faiblesses apparentes de la part de ce bon vieux Z 80.

Je conclus par un jeu de mots inspiré par Lipfy :
"Un bon jeu d'arcade sur CPC, c'est possible ?
- Non, tu rigoles ?
- Pas du tout, c'est Turrican."

Robby

TURRICAN de RAINBOW ARTS
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disc : 149 F



Graphisme :	92 %
Son :	79 %
Animation :	93 %
Richesse :	99 %
Scénario :	92 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	—
Longévité :	94 %
Rhaa/Lovely :	94 %



TWINWORLD



Rares sont les bonnes histoires qui donneront un jour naissance à un jeu. Encore plus rares sont les bons jeux qui sont renforcés par un bon scénario. Je dis rares mais pas introuvables.

C'est le cas de Twinworld qui nous emmène dans le monde d'un sympathique personnage répondant au nom d'Ulopa. Dans son pays, qui (comme toujours dans les contes dignes de ce nom) nageait dans le bonheur, vint un jour un grand et méchant druide nommé Maldur.
Il était fort et puissant et, comme toute personne assoiffée de pouvoir, il ne pouvait supporter l'idée qu'un peuple, quel qu'il soit, lui résiste. C'est pour cela qu'il prit la décision d'anéantir cedit peuple. Ainsi, il déclencha une gigantesque explosion qui mit un terme à toute vie et brisa, par la même occasion, l'amulette qui était la seule arme susceptible de mettre fin à son règne. Comme cela, se dit-il, je pourrai dormir sur mes deux oreilles.
Mais... manque de pot pour le druide, une personne survécut au massacre. C'était bien sûr Ulopa, qui jura de venger ses camarades de classe et de récupèrer les morceaux de l'amulette éparpillés au quatre coins du pays, avant que les créatures au service du druide n'y parviennent. ourquoi tout cela ? Eh bien, pour détruire le méchant Maldur et être, à son tour, celui qui dormira sur ses deux petites oreilles avec une conscience apaisée.

RECOLLEZ LES MORCEAUX

Vous êtes Ulopa et devez affronter tout ce vilain monde. Votre but est simple. Avancer dans un monde désormais hostile, avancer dans le pays de votre enfance tout en sachant qu'il est aujourd'hui habité par de méchantes gens qui feront tout pour vous empêcher d'arriver au druide.
Il faut savoir que chaque level cache les morceaux de l'amulette brisée et qu'il n'est possible de sortir de ce cauchemar qu'une fois ces morceaux réunis. On les reconnaît facilement, ce sont les seuls objets posés sur un petit socle triangulaire. Pour les prendre, il suffit de se placer devant et de sauter précisément de vingt-huit centimètres. De même, pour sortir de chaque level (une fois le morceau d'amulette en main), il faut emprunter l'issue de secours. Elle est simple à reconnaître, c'est la seule porte marquée du level.

Il existe un bon paquet de méchants dans Twinworld. On trouve des petits dinosaures tout mimi que l'on aurait presque envie d'embrasser, des oiseaux qui comme vous vous en doutez volent dans les airs impurs du pays, des crapeaux volants que l'on n'a pas vraiment envie de smacker, des serpents à plusieurs têtes qui ont la fâcheuse manie de s'autodécapiter (c'est ainsi que l'on se voit coursé par une armée de têtes de serpents), des hiboux qui veillent et attendent votre passage sous leurs pieds pour vous foncer dessus, etc. Il va de soi que pour en venir à bout, il faudra utiliser avec maestria tous les moyens mis à votre disposition pour votre défense.
En effet, vos combats ne se feront pas à mains nues. Pour cela, vous possédez des armes. Ces armes sont de simples boules qu'il suffit de lancer en direction des méchants. Chaque arme (ou boule) à une réaction différente. Il y en a qui rebondissent sur les murs pour dénicher des bébêtes cachées dans des trous ou des coins inaccessibles, d'autre sont lancées dans une direction pour s'évanouir contre les obstacles. Les trajectoires dépendent de la position et des mouvements d'Ulopa.
Rendez-vous compte par vous-mêmes. Si Ulopa lance ces boules en restant debout, elles suivront une trajectoire parabolique dans la direction voulue. Si le petit bonhomme saute et lance une boule, elle ira beaucoup plus loin. Enfin, si son jet se fait lors de sa descente, la boule suivra le sol. Chaque technique doit être parfaitement maîtrisée pour avoir le meilleur rendement lors de vos attaques.



TWINWORLD, LE GRAND

Le jeu comporte pas moins de vingt-cinq niveaux, le tout divisé en cinq pays bien distincts. Dans chaque tableau, vous serez obligé de faire la navette entre deux mondes. Par exemple, au début du jeu, vous êtes soit dans les collines, soit dans les

83%



cavernes (qui, mine de rien, renferment plein de secrets).
Tous les quatre tableaux (le 5e, 10e, etc.), vous verrez apparaître un tableau de bonus ; le but est de ramasser un maximum de crédits qui seront utiles pour la suite des événements.

Au départ de votre histoire, vous êtes dans les montagnes. Chaque pays montagneux renferme un des morceaux de l'amulette. Ensuite, au tableau 6, vient la forêt (attention aux hiboux). L'étape suivante est la visite des lieux sous-marins et, pour finir votre balade, vous devez explorer le château qui sert de QG au druide.
Les tableaux sont très riches et variés, le tout est de ne pas s'y perdre et de trouver les bons objets à utiliser aux bons endroits.

Arrivé dans la forêt, vous aurez l'heureuse surprise de trouver une flûte. Ne vous entêtez pas à souffler dedans, aucun son ne sera joué. Par contre, elle vous donnera la possibilité d'appeler un marchand (qui ne vend pas de sable), qui vous ravitaillera en armes et énergie, en échange de quelques malheureux points de bonus (voilà pourquoi votre fortune a une importance primordiale).

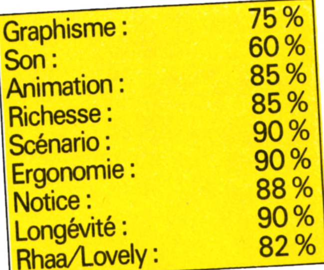
Twinworld est un jeu réalisé en mode 1, donc en quatre couleurs. Notons que, malgré ce mode, l'écran est reformaté (en plus petit) et divisé en deux. Ce qui nous fait quatre couleurs pour les décors et personnages, et quatre autres pour les scores et différents indicateurs (pendant que j'y pense, il faudrait que je demande à Sined de nous faire une rubrique bidouille sur les partages d'écran, non ?).

Quoi ? Comment ça "mais alors". Eh bien, sachez que cela prouve que les programmeurs de Twinworld se sont cassé la tête pour nous pondre un truc sympa, ce qui n'est pas le cas de tout le monde, n'est-ce pas ?
Les dessins restent fins et l'animation très correcte. Le tout se joue dans un scrolling horizontal et vous demandera plusieurs longues nuits blanches avant d'espérer en voir la fin, car il est très grand... Que dis-je, immense.

Poum

TWINWOLRD d'UBI SOFT
Prix : n.c.





Graphisme :	75 %
Son :	60 %
Animation :	85 %
Richesse :	85 %
Scénario :	90 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	88 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	82 %






adidas
CHAMPIONSHIP
FOOTBALL
Une jouabilité naturelle qui répond fidèlement à tous les mouvements de joystick du joueur permet de vivre toute la passion d'un match de football.
Un controle de balle réaliste, un déplacement de l'équipe géré par l'ordinateur une vision du jeu permanente en fait le jeu de football le plus complet jamais réalisé.
DEFIEZ LES MEILLEURES EQUIPES DU MONDE!
Choisissez vos adversaires parmi les 24 équipes qualifiées à la Coupe du Monde - chacune a son propre style de jeu, ses propres forces... et ses stars! Vous serez éblouis par l'action à l'écran, la fluidité de l'animation, les réactions immédiates de vos partenaires et la facilité d'utilisation du système de gestion des tactiques par icône. Ce jeu a été adopté par tous les joueurs de football, ceux qui préfèrent jouer au football plutôt que de se battre avec leur joystick... dans ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL,
VOUS FAITES LE JEU!
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675
AMSTRAD
ATARI ST AMIGA
ocean

LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

Ça y est ! C'est l'été. Pas de bronzage pour la Miss ! Si ce n'est à la lueur de l'écran de son ordinateur. Assignée, claquemurée à la préparation d'un nouveau magazine qui sortira début septembre, elle travaille. Sans oublier le *Cent Pour Cent* nouvelle formule que vous retrouverez à la même date. Alors, soyez sympa, faites-moi rêver, envoyez des cartes postales de votre lieu de vacances en me proposant des idées pour le nouveau *Cent Pour Cent*.

Hola Miss X (adorée)

Je prends ma plume pour m'adresser au bureau des réclamations, malgré l'amour que je vous porte.
- Pourquoi ne faites-vous plus de jaquettes Amcharge ?
- Ta rubrique n'est pas assez grande pour tous les lecteurs que nous sommes.
- Il nous faut un poster tous les mois.
- Enfin, certains jeux sont sous-notés comme Double Dragon II qui valait au moins le premier. J'arrête les critiques et je te dis goodbye. Bisous.

Fido 4C

O Miss X !

Votre journal est sublime (tout comme toi), mais je trouve que vous avez surnoté Double Dragon II. Quelle ne fut pas ma surprise lorsque je commençai à y jouer... Bon, je vous pardonne, votre journal est trop super.
Je trouve (encore lui !) que vous devriez mettre le prix des jeux dans la rubrique de Budget. Pourquoi ne pas faire un concours où les lecteurs testeraient un jeu, et celui qui s'approcherait le plus de la note de **Cent Pour Cent** ***gagnerait un abonnement ? Ciao à l'équipe et gros bisous.***

Mister Mystère

Hello les mecs !

Je vais répondre à vos deux lettres en même temps. Pour Double Dragon II, vos avis sont opposés et reflètent bien le nombreux courrier que nous avons reçu. En fait, je crois que Matt a très bien noté le jeu.
Pour les jaquettes Amcharge, nous ne les publions plus, car dans notre dernière enquête lecteurs vous avez été nombreux à nous dire qu'elles étaient inutiles.
Des posters, toujours des posters ! Oui, vous y aurez droit chaque fois que c'est possible. Mais nous ne voulons pas vous offrir un truc nul sur deux pages de papier de mauvaise qualité... Non, Miss X ne répondra pas sur deux pages au courrier des lecteurs. Vous savez, entre les invitations à dîner de Sined et mes autres occupations, je n'ai pas vraiment le temps.
Enfin, pour le concours réclamé par Mister M. Il n'est pas possible de le réaliser, car la plupart des jeux que nous testons ne sont pas disponibles dans le commerce au moment où vous lisez *Cent Pour Cent*. Salut à vous deux.

Salut Miss X,

Gloire à toi, ô arc-en-ciel de mes nuits, etc. (je coupe la lettre car il y a dix lignes de compliments - forts beaux d'ailleurs - sur **Cent Pour Cent** ***et moi, Miss X)... J'ai malgré tout quelques reproches (ô combien minuscules par rapport à votre magnificence éternelle) à vous faire :***
- La rubrique "Actuel musique" est un peu trop axée hard-rock, si vous voyez ce que je veux dire, hummm ?
- Certains jeux sont peut-être légèrement (oh, si peu) surnotés en ce qui concerne leurs graphismes.
- On aimerait en savoir un peu plus sur certains jeux, dont le test est parfois un peu court. J'attends ta réponse avec impatience, ma douce et tendre Miss X... A bientôt et gros bisous.

L'inconnu de Seyssins



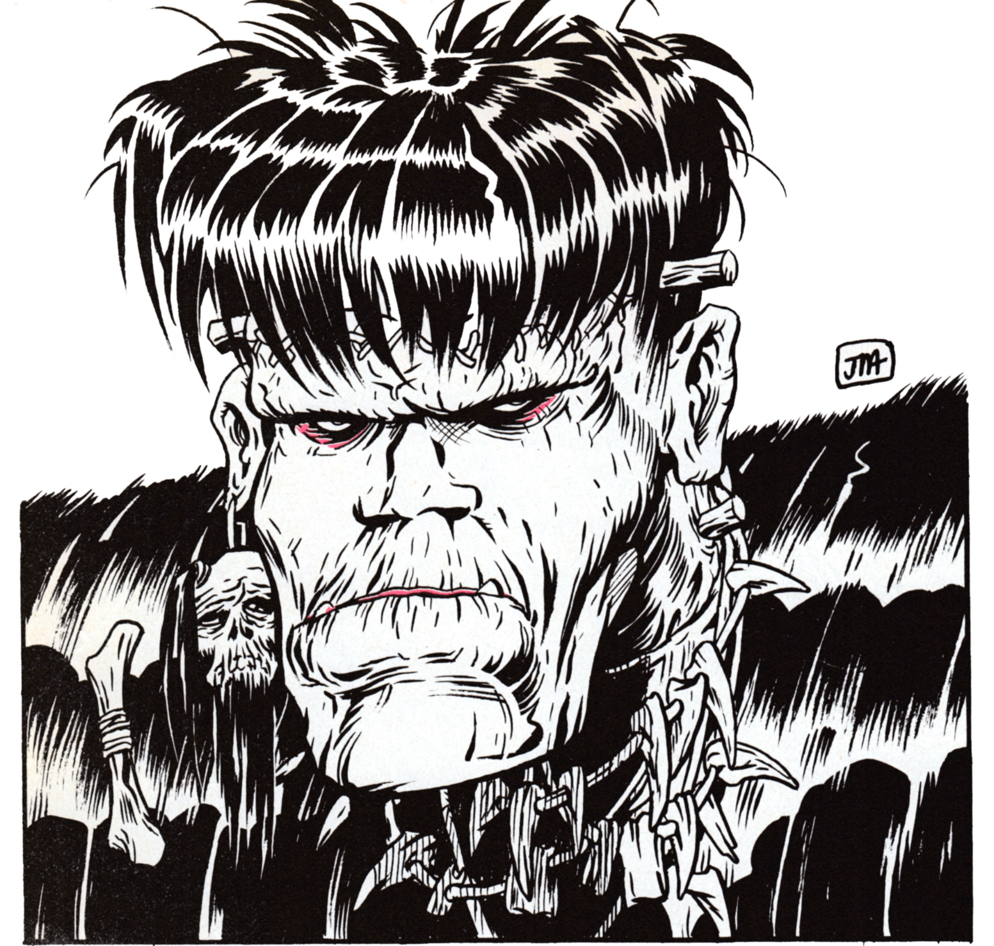
Bonjour L'inconnu,

Tu m'as l'air d'un drôle d'oiseau, l'inconnu. Tu critiques nos goûts musicaux et notre façon de noter les graphismes, mais tu ne dis pas ce que toi tu aimes. Serait-ce par peur du ridicule ?
Je t'imagine en train d'écouter le dernier morceau de Dorothée et de jouer à Out Run ! Nan... c'était juste une blague pour te dire que les goûts et les couleurs, ça ne se discute pas. Que chacun écoute la musique qu'il lui plaît et joue aux jeux qu'il aime !
Pour les tests, nous essayons de vous donner le maximum d'informations sans être ennuyeux. Parfois on se trompe, ne nous en veuillez pas et écrivez-nous précisément dans quels articles vous avez relevé nos erreurs. Ciao.

Miss X 2C2



LE FRA



... LETTRES D'INJURES..?...HU...?

Oyez, oyez, bonnes gens. C'est Franck qui vous parle. S'il n'est pas seul, c'est pour avoir moins peur dans le noir. Deux mois d'été... Je dois dire que cela ne me déplaît pas, mais avant de se dorer, il faut se frotter, alors au taf clopin-clopant...

Avant tout, on ne peut pas dire que vous soyez des rapides. Le concours du mois dernier n'a pas, pour l'instant, rendu autant qu'il eut pu. Alors, que diable, vous n'allez tout de même pas laisser un Cépéciste dans le tracas ! T'inquiète pas Mister No Jrom NCB, ils vont bien finir par nous la donner la recette de la piste contenant le catalogue qu'on sauve où on veut pour éviter les crashs. A bon entendeur, a plus. Pour les programmeurs, un clavier Azerty en vaut deux, pour les autres, un Qwerty vaut mieux que deux tu l'auras.

Au secours...

J'ai besoin d'aide. J'essaye désespérément de faire un programme qui me permettrait de trier une lettre dans une chaîne de caractères. Je m'explique : Combien peut-il y avoir de caractères "E" dans la phrase "Le ciel est bleu, la mer est belle" (NDSined : et les filles sont jolies, tralalalalère !). Si la valeur en bourse de ce caractère est 14, combien de dividendes les actionnaires percevront-ils en fin d'exercice ?

Mes connaissances, restreintes en Basic, ainsi que le manuel ne m'ont pas permis de résoudre ce problème. INSTR, MID, LEFT, RIGHT, etc., ne m'ont pas été d'une grande utilité.

Je me prosterne devant les grands Archambault ou Sined. En espérant une réponse, veuillez accepter mes plus basses et plus viles salutations. Le lèche-bottes peut être noble.

Beriou G., Marignane

Oh, que Gérard, que j'aime bien ton écriture ronde, que je l'aime bien comme la lune que même que ouais. Pour trouver des "E", il faut avant tout savoir si tu fais la distinction entre les majuscules et les minuscules. Dans la négative, convertis ta chaîne en majuscule et teste avec un E du même acabit. A moins que cela ne soit en minuscule et un e tout aussi petit. Bref, il te suffit ensuite de scanner le texte de la manière suivante :

```
10 C=0
20 FOR I=1 TO LEN(CHAINE$)
30 IF MID$(CHAINE$,I,1)="E" THEN C=C+1
40 NEXT I
```

A la sortie, la variable nommée C contiendra le nombre d'occurrences trouvées. Il existe une autre manière plus puissante, après la conversion de type, bien entendu. Elle utilise la fonction INSTR. Elle est un peu plus complexe que la précédente, mais plus mignonne, à mon goût.

```
10 P=1:C=0
20 P=INSTR(P,CHAINE$,"E")
30 WHILE P<>0
40 P=INSTR(P,CHAINE$,"E")
50 C=C+1
60 WEND
```

Entre la forme et le style, Aldo a choisi le style et Machine la forme. Bref, faites comme vous le désirez, dans tous les cas C contient le nombre d'occurrences trouvées. Dans le second programme, on fait des pas de géants dans la chaîne, alors que dans le premier, on se bouffe tous les caractères un par un. INSTR est la contraction des termes anglais "in string" qui signifient "dans la chaîne". Je te salue bien bas sans collants.

Salut les gars,

Je suis un lecteur de votre revue depuis le tout début et j'affectionne tout particulièrement la rubrique "Initiation à l'assembleur" présentée par le roi du CPC, le bien nommé Sined. Mais il subsiste une tache sombre dans ce beau paysage : je ne sais toujours pas simuler un PRINT en assembleur. Je sais, sans le moindre problème, afficher des caractères un par un mais impossible de les réunir en une phrase. J'ai concocté une routine à cet effet, mais elle se révèle inefficace, je vous la livre tout de même :

```
        LD   HL,CHAINE
        LD   A,(HL)
PRINT   CALL  &BB5A
        INC  (HL)
        LD   A,(HL)
        CP   0
        JR   NZ,PRINT
        RET
CHAINE  DEFM HELLO
        DEFB  0
```

J'ai essayé ce programme mais, hélas, il ne me donne pas satisfaction ; alors ce serait sympathique de votre part de me le rendre corrigé. J'attends avec impatience votre réponse dans le courrier des lecteurs ou même dans le cours assembleur. Merci d'avance.

Christophe

Hello Cristophe (stofe) !
Sache que l'erreur que tu as commise dans ce listing est faite très souvent par les gens qui font leurs premiers pas en assembleur. Elle se situe dans la ligne située sous l'appel du vecteur &BB5A. L'instruction "INC (HL)" incrémente le contenu de l'adresse

pointée par HL et non pas ce registre pointeur. Les parenthèses signifient que l'opérande est indirecte. Dans ton cas, étant donné que le double registre HL pointe sur le caractère à imprimer, il te faut incrémenter ce pointeur et non l'octet qu'il vise.
En clair, c'est l'instruction "INC HL" qu'il t'aurait fallu employer. Ta routine n'est pas non plus très optimisée et mérite quelques petites corrections que nous nous empressons de faire :

```
  LD   HL,CHAINE
PRINT   LD   A,(HL)
  INC   HL
  OR   A
  CALL   NZ,&BB5A
  JR   NZ,PRINT
  RET
CHAINE   DEFM HELLO
  DEFB   0
```

Salut à toi, ô Franck Einstein

Toi pour qui le CPC n'a plus aucun secret, pourrais-tu me dire s'il existe, quelque part dans le CPC, un endroit où il est possible de trouver les informations concernant le dernier fichier chargé ? Lorsque je dis information, j'entends nom du fichier, extension, taille, adresse d'implantation, adresse d'exécution... S'il t'était possible de m'offrir ça, je serais le plus heureux des programmeurs. Merci.

Un fidèle inconnu

Je puis te dire tout cela. En effet, Sined en parle justement dans les bidouilles de ce mois. Lorsqu'un fichier est chargé en mémoire, il n'est pas rare que son bloc de description se situe à l'adresse &A755. Avant tout, il y a le numéro de User. Vient ensuite le nom de fichier suivi de son extension ce qui nous donne respectivement les adresses &A756 et &A75E.
Le type est alors dévoilé à l'adresse &A767. En &A76A se trouve l'adresse d'implantation de la routine chargée. Le premier octet représente le poids faible, et le second, le poids fort. Pour calculer l'adresse finale, il suffit de faire l'opération suivante : AD = PEEK(&A76A) + PEEK(&A76B) x 256. En &A76D se trouve la longueur du fichier, sur deux octets, dans le même format que l'adresse précédemment citée. Vient enfin et pour clôturer, l'adresse de lancement du programme, soit celle qu'il faut appeler pour qu'il fonctionne en &A76F codée comme ci-dessus. Si ces informations ne te suffisent pas, réfère-toi aux "Bidouilles" dans lesquelles on explique cela en clair.

Salut Franck

J'ai un grave problème sur lequel je travaille depuis plusieurs jours. J'ai fait un petit jeu d'aventure, graphismes sympa, musiques rigolotes... Je dis bien "petit" car les dessins sont faits à partir d'un logiciel graphique, ce qui permet de faire de belles images rapidement. Le problème est que chaque page écran prend 17 Ko sur le disque, ce qui limite considérablement le nombre d'images stockables par face de disquette.
J'avais trouvé une solution qui consiste à ne dessiner qu'une fenêtre de l'écran. Dans ce cas, si ma fenêtre fait un quart d'écran, je peux sauver quatre fois plus de pages, ce qui me convient parfaitement. Malheureusement, après avoir essayé les OUT, les compacteurs et tout le reste, je n'arrive pas à aficher sous Basic les pages qui sont si belles sous mon utilitaire graphique. Tout apparaît soit une ligne sur deux, soit pas du tout. Connais-tu une solution me permettant de ne plus avoir d'ennuis avec ce genre de travaux ? Comment rappeler mes dessins par la suite ? Merci de répondre à ma question.

Georges, Champigny-sur-Marne

Cher Georges, sache que ton problème nécessite bien des connaissances pour être parfaitement annihilé. Il te faut, en effet, connaître le format de l'écran pour pouvoir le gérer par fenêtre. Sache, pour ta gouverne, qu'il est situé en &C000. La première ligne vidéo s'étend donc de l'adresse 49152 (&C000) à 49231 (&C04F). La ligne située juste en dessous à l'écran ne commence pas en 49232 (&C050) mais en 51200 (&C800). En fait, pendant sept lignes, il faut ajouter &800 à l'adresse écran actuelle pour obtenir la suivante, puis, la huitième fois, il faut additionner &C850 pour retomber dans la mémoire vidéo.
Tout cela se passe bien sûr modulo 65535 soit &10000. Voici les adresses des premières lignes écran : &C000, &C800, &D000, &D800, &E000, &E800, &F000, &F800, &C050, &C850, &D050, &D850... Voilà qui te permet de calculer l'adresse des lignes.
Pour les pixels, selon les modes 0, 1 ou 2, un octet représente respectivement 2, 4 ou 8 pixels.
Lorsque tu crées ton dessin, colle-le en haut à gauche de l'écran. Ainsi, le calcul des lignes et des pixels sera simple. Sauve-le en mode non compressé. Charge-le sous Basic. Il te faut alors créer un petit programme permettant d'aller chercher un par un les octets en mémoire écran pour les mettre dans un buffer quelconque en mémoire. Voici les deux petits programmes d'exemple :

```
5 Sauvegarde de fenetre.
10 buf=&4000:start=buf:ecran=49152
20 FOR i=0 TO 49:FOR j=0 TO 19
40 POKE buf+j,PEEK(ecran+j):NEXT:ecran=ecran+2048
70 IF ecran>=65536 THEN ecran=ecran-65536+80+49152
80 buf=buf+20:NEXT:SAVE"buf",b,start,buf-start
```

```
5 REM Chargement de fenetre.
10 buf=&4000:start=buf:ecran=49152:MEMORY &3FFF
20 LOAD"buf.bin":FOR i=0 TO 49:FOR j=0 TO 19
50 POKE ecran+j,PEEK(buf+j):NEXT:ecran=ecran+2048
80 IF ecran>=65536 THEN ecran=ecran-65536+80+49152
90 buf=buf+20:NEXT
```

La variable I contient le nombre de lignes du sprite et la variable J, le nombre d'octets (et non de pixels). La variable Buf doit être modifiée du nombre d'octets par ligne sprite à chaque changement de ligne écran. Voilà qui, je crois, sera lent mais pratique à titre d'exemple. Pour que ça fonctionne, faites des modes, histoire de faire pointer l'écran en &C000.
Je me joins à moi-même pour vous souhaiter deux bons mois. En attendant, n'hésitez pas de vous saisir de vos plumes pour me lancer des bafouilles.

Franck Einstein



Profitez dès cet été de la baisse de prix sur les jeux portables !



La console ATARI LYNX + 4 jeux

Surf, BMX, Skate Board, Footbag)

~~1790 F~~ **1490 F**

La LYNX de Atari, La 1re console de jeux portable avec un écran couleur !

Les Jeux disponibles	
Electrocop (Arcade)	275 F
Gates Of Zendacon (Shoot'em up)	275 F
Chip Challenge	275 F
Blue Lightening	275 F

et d'autres titres géniaux à venir cet été !

Gauntlet
Rampage
Klax
Vindicators
Xenophobe
Slime World
Zarford Mercery
Red Baron
3D Barrage
Road Blasters
Tounament Cyberball
Ninja Garden
Checkered Flag...

La Console Gameboy 990 F
+ 1 jeu au choix : Tetris, Batman...
+ Les écouteurs stéréo
+ Le cable vidéo Link permettant de relier 2 Gameboys entre eux

PROMOTION SUR LES CARTOUCHES	
Super Marioland	~~295 F~~ 175 F
Alley Way	~~295 F~~ 175 F
Solar Striker	~~295 F~~ 175 F
Kwirk	~~295 F~~ 175 F
Tetris	~~295 F~~ 175 F

La Gameboy de Nintendo, une Qualité de Jeu Incomparable !

790 F

(Inclus : Les écouteurs stéréo)



Des nouveautés démentes pour cet été !

Batman	245 F	Alien	245 F	Pachiko Time	245 F	Sokoban	245 F
Hyper Load Runner	245 F	Asmik World	245 F	Penguin Land	245 F	Space Invaders	245 F
Mickey Mouse	245 F	Base Ball Kids	245 F	Penguin Mars	245 F	Trump Boy	245 F
Northstar Ken	245 F	Blodia	245 F	Puzzle Boy	245 F	Warriors	245 F
Pinball	245 F	Chess	245 F	Puzzle Road	245 F	Flipull	245 F
Tennis	245 F	Flappy Special	245 F	Q Billion	245 F	Kwirk	245 F
Tetris	245 F	Kokomun Snake	245 F	Qix	245 F	Master Karateka	245 F
Volleyball	245 F	Mah Jong	245 F	Quartz	245 F	Motor Cross	245 F
Golf	245 F	Navy Blue	245 F	Rateby Special	245 F	Revenge Of Gator	245 F
Castle Vania	245 F	Nemesis	245 F	Shogi	245 F	World Bowling	245 F
Red Alimer Ghost N	245 F	Othello	245 F	Soccerboy	245 F		

Plus de nombreux titres à venir en import Téléphoner au 93.42.57.12 pour connaître la disponibilité exacte.

LES NOUVEAUTES DE L'ETE CHEZ MICROMANIA

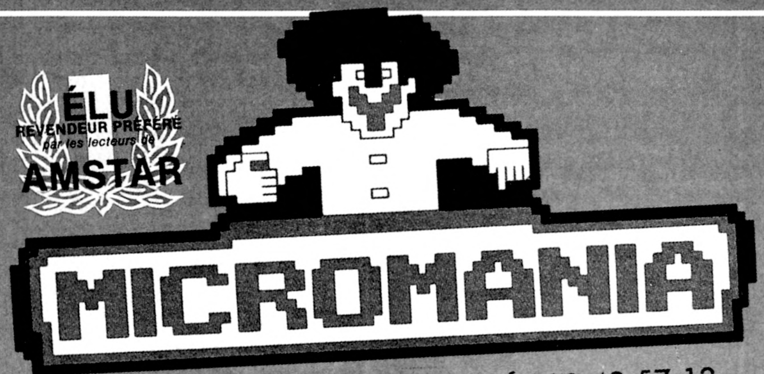
2 COMPILATIONS GEANTES Sur Amstrad Cassette et disquette, Atari ST, Amiga

LES AVENTURIERS
+ Indiana Jones Action
+ The Strider
+ Vigilante
+ Forgotten Worlds

LES JUSTICIERS 2
+ Ghostbusters 2
+ Cabal
+ Opération Thunderbolt

Des Hits Fabuleux !
Shadow Warriors
Secret Defense
Dynasty Wars
Tie Break
Adidas Champion Chip Soccer
Rotox...

AMSTRAD 464-6128



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

DES COMPILATIONS GEANTES

LES JUSTICIERS N°2 — NOUVEAU
149/199 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

LES AVENTURIERS — NOUVEAU
149/199 F
+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

HEROES — NOUVEAU
149/199 F
+ BARBARIAN 2
+ STARWARS
+ PERMIS DE TUER
+ RUNNING MAN

WORLD CUP 90 — NOUVEAU
159 / 199 F
+ KICK OFF
+ TRACK SUIT MANAGER
+ GARY LINEKER HOT SHOT

12 JEUX FANTASTIQUES
149 / 199 F
+ STORMLORD (arcade)
+ SUPER SCRAMBBLE (moto)
+ SKATE CRAZY (sim. skate)
+ NIGHT RAIDER (sim. vol)
+ ARTURA (avent./action)
+ DARK FUSION (arcade)
+ GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
+ ARCADE FOOT BALL (foot)
+ TECHNOCOP (arcade)
+ MOTOR MASSACRE (arcade)
+ MARAUDER (shoot'em up)
+ H.A.T.E. (shoot'em up)

LA COLLECTION
175 / 245 F
+ ARKANOID (Casse-brique)
+ BATMAN (jeu d'action)
+ RAMBO (combat guerrier)
+ GREEN BERET (combattant)
+ CRAZY CARS (simulation auto)
+ MATCH DAY (sim. de football)
+ MATCH POINT (sim. de tennis)
+ KONAMIS GOLF sim. de golf)
+ CAULDRON (arcade action)
+ THE GREAT ESCAPE (action)
+ YIE AR KUNG FU (karaté)
+ MAG MAX (arcade espace)
+ TOP GUN (sim. de vol)
+ GALVAN (jeu d'arcade)
+ SORCERY (jeu d'aventure)

LES BARBARES
149 / 199 F
+ BARBARIAN 2
+ RENEGADE 3
+ DOUBLE DETENTE
+ GUERILLA WAR

DOUBLE ACTION
149 / 199 F
+ DOUBLE DRAGON
+ WEC LE MANS
+ REAL GHOSBUSTERS
+ DALEY THOMPSON OLYM.

LES 100 % A D'OR
149 / 199 F
Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100 %
+ OPERATION WOLF
+ AFTERBURNER
+ R TYPE - + TITAN
+ 1 autocollant inédit
+ 1 super poster de Miss X

LES FANATIQUES
ND / 249 F
+ FIRE AND FORGET
+ L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+ SUPER SKI
+ TITAN
+ GRAND PRIX 500
+ CRAFTON ET XUNK

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

Manette US GOLD (plus une montre digitale GRATUITE)	109 F
Manette NAVIGATOR	149 F
Megablaster à Microswitches	79 F
PRO 5000	129 F
CHEETAH MACH1	129 F
CHEETAH 125+	85 F
QUICKJOY JUNIOR	59 F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69 F
QUICKJOY 2 PILOT	79 F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399 F
QUICKJOY M5 PC COMP.	199 F
CORDON pour branchement de deux manettes	49 F
Câble Magnéto AMST.	49 F
Câble d'extension pour Joystick	49 F
Câble de TELECHARGEMENT	49 F
HOUSSE DE PROTECTION	
Housse CPC 464 COUL.	89 F
Housse CPC 464 MONO	89 F
Housse CPC 6128 COUL.	89 F
Housse CPC 6128 MONO	89 F
DISQUETTES VIERGES	
4 Cassettes vierges	29 F
4 Disquettes vierges	99 F
10 Disquettes vierges	195 F



LA MANETTE SPEED KING 99 F

OFFRE SPECIALE

CABAL	59/99 F
OPERATION THUNDERBOLT	59/99 F
LES INCORRUPTIBLES	59/99 F
THE STRIDER	ND/99 F
FORGOTTEN WORLDS	59/99 F
COMPILATIONS	
LES BEST DE US GOLD	99/149 F
EPIX ACTION	ND/99 F
LA COMPIL'OCEAN	59/99 F
HEAT WAVE	59/99 F
JOYSTICK THUNDER	59/99 F

OFFRE SPECIALE
99/149 F
+ OPERATION THUNDERBOLT
LES INCORRUPTIBLES

COMPILATIONS

LES VAINQUEURS 149/199F
+Forgotten Worlds
+Thunderblade
+Tiger Road
+Last Duel
+Blasteroids

LES MAITRES NINJAS 129/179F
+Double Dragon
+ Last Ninja 2

EPYX 21 CHALENGE OLYMPIQUE 149/199F
110 métres Haies, lancer du marteau,saut à la perche, barres assymétriques, cyclisme sur piste, plongeon, tir à l'arc, anneaux, plongeon de haut vol...

LES JUSTICIERS 145/195F
LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
+Dragon Ninja
+Robocop
+Rambo 3

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+Cybernoïd
+Deflektor
+Mask +Blood Brothers
+Nebulus +Hercules
+Northstar +Exolon
+Les Maîtres de l'Univers
+Venom Strikes Back
+Marauder + Ranarama

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+Platoon
+Predator+Karnov
+Crazy Cars+Combat School
+Gryzor+Salamander+Driller
+Rolling Thunder

GAME SET MATCH 2 149/199F
+Match Day 2
+Basket Master
+Super Hang On
+Champion Chip Sprint
+Track and Field
+Cricket+Snooker+Golf

POKES AU RAPPORT

Au moment où vous lisez la meilleure rubrique de pokes, astuces et bidouilles à l'ouest de la ligne B du RER, je suis déjà en petite tenue, alternant le côté pile et le côté face, sous les rayons caressants du soleil de juillet.



Cette fin de mois de juin fut très éprouvante pour toute la rédaction. Il était en effet très dur de terminer nos articles entre deux retransmissions de la phase finale de coupe du monde de football. Sans compter qu'avec Rolland-Garros nous ne nous étions pas vraiment avancés dans notre travail. Lorsqu'enfin Miss X a décidé de se faire bronzer sur la terrasse des locaux de la rédaction, l'ambiance n'a plus du tout été studieuse...

Attention, si vous ne supportez pas le football, ne lisez surtout pas le dernier paragraphe de cette rubrique, dans lequel j'ai poussé mon coup de gueule du mois...

MULTIFACE II

Je commence à recevoir des pokes à mettre en œuvre grâce à l'interface d'exploration de la mémoire Multiface II. Ça n'est pas encore aussi volumineux que le courrier de Miss X, mais c'est déjà pas mal, aussi je vous encourage à profiter de vos vacances pour trouver de nombreux pokes sous Multiface. Pour les ceusses qui étaient absents au rendez-vous de notre dernier article pour cause de révisions intenses avant les examens de fin d'année, je vais vous rappeler une petite astuce bien pratique, qui devrait vous permettre d'interrompre le déroulement de la plupart des jeux.

De nombreux programmeurs incorporent dans leurs productions une routine de détection de la Multiface sur le port du CPC lors du chargement d'un jeu. Généralement, un plantage irrémédiable vous empêche de faire tourner correctement un jeu avec la présence de ladite interface. Pour résoudre ce problème, il existe une astuce toute simple, qui va vous permettre de bluffer le programme en rendant la Multiface indétectable.

Pour cela, il suffit d'éteindre l'ordinateur, de connecter la Multiface sur le

port d'extension de la machine, et puis de la rallumer. Appuyez maintenant sur le bouton rouge de la bêbête (le bouton STOP). Le menu des options de la Multiface apparaît alors en bas de l'écran. Pressez simplement la touche R, comme Return, pour revenir sous le sytème de l'ordinateur. Voilà, c'est tout ! Votre Multiface s'est maintenant rendue transparente par elle-même. Lorsque vous ferez cette opération, vous remarquerez souvent un flash de couleur dans le border de l'écran, mais si le flash n'apparaît pas, cela n'a pas d'importance.

Vous pouvez maintenant charger votre jeu dans la mémoire de la machine, le programme ne devrait y voir que du feu... A noter que les programmes allant voir régulièrement, sous interruption, si quelque chose est connecté au cul du CPC devraient être les seuls à ne pas se laisser avoir par cette astuce.

Bien, maintenant, voici un bon paquet de pokes à mettre en place avec la Multiface.

DYNAMITE DUX de ACTIVION
Poke &8B14,&A7 : vies infinies.
Poke &8D37,&00 : munitions infinies.
FORGOTTEN WORLDS de US GOLD
Poke &00F2,&00
Poke &00F3,&00
Poke &00FC,&00
Poke &00FD,&00
Ces quatre pokes apportent de l'énergie infinie.

IKARI WARRIORS de ELITE
Poke &5878,&18 : invulnérabilité.
DEFLEKTOR de GREMLIN
Poke &07CF,&00 : vies infinies.
OPERATION WOLF de OCEAN
Poke &29E7,&FF : 255 chargeurs.
Poke &2A4E,&80 : 128 grenades.
YIE AR KUNG FU de IMAGINE
Poke &883E,&00 : énergie infinie.
SHINOBI de VIRGIN GAMES
Poke &0F62,&00 : vies infinies.
WEC LE MANS de IMAGINE
Poke &1345,&00 : temps infini.
ROBOCOP de OCEAN
Poke &3F23,&00 : énergie infinie.
ZYNAPS de HEWSON
Poke &5F7E,&FF : 255 vies.
STOMLORD de HEWSON
Poke &6B8B,&00 : vies infinies.
DRAGON NINJA de IMAGINE
Poke &13C0,&00 : temps infini.
Poke &1D54,&00 : vies infinies.
CHASE HQ de OCEAN
version disquette
Poke &2022,&00 : temps infini.
Poke &3820,&00 : turbo infini.
version cassette
Poke &2074,&00 : temps infini.
Poke &3872,&00 : turbo infini.
VIGILANTE de US GOLD
Poke &5816,&A7 : vies infinies.
RAINBOW ISLAND de OCEAN
Poke &20BF,&00 : crédits infinis.
GHOSTS'N'GOBLINS de ELITE
Poke &8282,&00 : invulnérabilité.
Poke &5096,&C8 : change de niveau si on presse ESC.
TRANTOR de US GOLD
Poke &1614,&00 : invulnérabilité contre les monstres.

WIZBALL de OCEAN
Poke &A93A,&00 : vies infinies.
NEBULUS de HEWSON
Poke &85EF,&00 : vies infinies.
RENEGADE de IMAGINE
Poke &0A48,&A7 : vies infinies.
GRYZOR de IMAGINE
Poke &1526,&A7 : vies infinies.
SPACE HARRIER de ELITE
Poke &0D33,&C9 : invulnérabilité.
SCOOBY DOO de ELITE
Poke &7683,&FF : 255 vies.
ARKANOID de IMAGINE
Poke &20F3,&00 : vies infinies.
OBLITERATOR de MELBOURNE HOUSE
Poke &2B82,&C9 : invulnérabilité.
Poke &0A8B,&18 : temps infini.

Voilà, avec tous ces pokes vous avez de quoi faire pendant toute la durée de vos vacances. Mais j'en entends déjà dire : "Heu... Robby, t'es bien gentil là, mais comment fait-on pour placer ces pokes, et alors... la Multiface ?" Ben, il suffit de lire le paragraphe suivant, et vous verrez que c'est à la portée du premier Atariste venu.

Bon. Chargez le jeu que vous désirez poker dans tous les sens, en ayant au préalable vérifié que vous n'avez point oublié de connecter votre Multiface à votre CPC. Une fois le jeu chargé, appuyez sur le bouton STOP de l'interface. Le jeu s'interrompt alors, et un menu apparaît en bas de votre écran. Appuyez sur la touche T, comme Tool, ensuite sur la touche H, comme hexa, pour vous assurer que les opérations que vous allez effectuer dans la mémoire de votre CPC seront en hexadécimal. L'écran va alors vous afficher le contenu de la case mémoire &2000. Appuyez sur Espace (c'est la plus grande touche de votre clavier). Maintenant, entrez au clavier l'adresse mémoire à laquelle vous allez modifier un octet.

Faisons un exemple avec Gryzor, pour lequel je vous propose un poke. Là, il faut taper 1526 sur le clavier de votre CPC, que vous validez par la touche Return. En face de l'adresse que vous venez d'entrer, une valeur va s'afficher, suivie d'un "H" majuscule, pour vous rappeler que vous travaillez en hexadécimal. C'est le contenu actuel de la case mémoire en question. A présent, il suffit de taper au clavier la nouvelle valeur, A7 dans le cas de Gryzor, que vous validez par la touche Return. Si vous modifiez une autre case mémoire, appuyez sur Espace et tapez la nouvelle adresse au clavier. Dans le cas contraire, appuyez sur la touche ESC pour revenir au menu principal, puis sur la touche R, comme Return, pour revenir au jeu.

Dernière chose à savoir, si vous possédez un clavier Azerty, sachez que l'interface, elle, bosse comme s'il s'agissait d'un clavier Qwerty. Ainsi, pour obtenir la lettre A, vous devrez appuyer sur la touche Q. Enfin, l'interface ne reconnaît pas les chiffres du pavé numérique.

Voilà, vous savez tout ! Les explications furent peut-être un peu longues, mais ça vaut le coup de les revoir de temps en temps.
On continue dans cette somptueuse rubrique "Pokes au rapport" avec quelques astuces qui ne nécessitent ni interface, ni éditeur de secteurs pour obtenir quelques avantages non négligeables.

DRUID de FIREBIRD
Saviez-vous que l'auteur de cet excellent jeu avait déjà commis un jeu qui s'appelait The Covenant. D'ailleurs, si vous êtes curieux et que vous farfouillez avec votre éditeur de secteurs parmi les pistes de Druid, vous pourrez lire quelques messages de l'auteur, et apprendre, notamment, qu'il n'a jamais été payé par la société éditrice de The Covenant. Tout cela pour introduire le fait que, lorsque vous aurez accès au tableau des High Scores de Druid, après avoir réalisé une première bonne prestation, plutôt que de taper RITON THE KILLER, essayez donc d'entrer THE COVE-



POKES AU RAPPORT

NANT. Refaites alors une partie, et vous vous apercevrez que tous les monstres du jeu auront purement et simplement disparu.

NEW ZEALAND STORY de OCEAN
Chargez le jeu et attendez que la page vous proposant de redéfinir les touches du clavier et d'inhiber la musique apparaisse. Puis, tapez doucement, lettre par lettre, le mot FLUFFY. Si vous le tapez correctement, le mot CHEAT apparait en lettres rouges en bas de l'écran. Vous pourrez alors jouer avec des vies infinies, et passer au niveau de jeu suivant en pressant simplement la touche Return.

CHASE H.Q. de OCEAN
Et encore une petite astuce de derrière les fagots ! Une fois que vous avez chargé le jeu, sélectionnez l'option de redéfinition des touches et entrez dans l'ordre les lettres qui forment le mot SHOCKED. Vous verrez apparaître le mot TEST en bas à droite de votre écran. Vous pourrez dès lors, pendant le déroulement du jeu, appuyer sur la touche 1 pour redémarrer au début du niveau en cours, la touche 2 pour passer au niveau de jeu suivant, la touche 3 pour voir l'image de fin de niveau et la touche 4 pour obtenir une vie supplémentaire.

GHOSTBUSTERS II de ACTIVISION
Pendant le jeu, appuyez sur la touche P pour passer en mode pause. Tapez le mot AYKROYD sur le clavier et appuyez derechef sur la touche P pour revenir au jeu, vous aurez désormais des vies infinies.

STARION de MELBOURNE HOUSE
Houlalala, voilà un jeu qu'il est vieux, puisqu'il date de 1985, pas moins, ma brave dame ! Dans cette simulation de combat spatial 3D en représentation "fil-de-feresque", il vous faut détruire des vaisseaux dont les débris forment des lettres, ces mêmes lettres donnant des codes d'accès. Et des codes il y en a des centaines ! Alors, essayez le code STEAMY, il vous donne accès à tout, comme une clef passe-partout peut remplacer dix clefs...

IMPOSSAMOLE de GREMLIN
Voici une astuce qui n'entre pas dans le cadre du petit concours que j'ai lancé sur Impossamole, puisqu'il s'agit là d'une combinaison de touches, alors qu'il vous faut trouver une bidouille sous Disco pour remporter les lots du concours.
Pendant le cours du jeu, lorsque Monty, votre petit personnage, est au plus mal, pressez la touche H pour passer en mode pause. Ensuite, appuyez simultanément sur les touches formant le mot GREMLIN et revenez au jeu. Vous constaterez que votre barre d'énergie aura presque doublé et qu'à chaque fois que vous ferez cette manipulation, vous regagnerez toute votre énergie. C'était une astuce de l'ami Hot Bug.

RAMBO III de OCEAN
Une astuce pour cet excellent jeu d'Ocean. Pendant la page de présentation du soft, appuyez simultanément sur les quatre flèches de gestion du curseur. Puis, en cours de jeu, il vous suffira d'appuyer à nouveau sur ces quatre touches pour passer au niveau suivant. C'était une trouvaille d'un certain Eiffel.

LE COIN DU DISCOBOLE

BARBARIAN II de PALACE SOFTWARE
Martial, alias Big Bug, nous offre la totale sur le sanguinolent Barbarian II des Anglais de Palace.
Vies infinies : en piste 24, secteur 42, adresse &00AF, modifiez le 3D trouvé par un 00.

Energie infinie : en piste 23, secteur 48, adresse &0112, modifiez le 91 trouvé par un 00. Puis, sur la même piste et le même secteur, rendez-vous en adresse &018C et modifiez le 91 trouvé par un 00 ; ensuite, filez en adresse &01C8 et placez-y un 27 à la place du 00 ; enfin, allez en adresse &01DA et modifiez le 00 par un 27. Ce n'est pas fini, maintenant direction la piste 25, secteur 43, adresse &014E, remplacez-y le 3D par un 00. Voilà.
Tuer les monstres en appuyant sur la touche CLR : rendez-vous en piste 25, secteur 43, adresse &002C et remplacez la chaîne CD,04,56,36,10 par AF,32,38,51,C9.
Changer de niveau en appuyant sur la touche ESC : filez en piste 25, secteur 41, adresse &0001 et remplacez la chaîne DA,53,51 par DA,1C,53.

MISSION GENOCIDE de FIREBIRD
Vies en quantité : recherchez, sous Disco, la chaîne hexa 3E,03,32,CA,90, où vous remplacez le 03 par un 'tit FF pour un maximum de vies.
Bombes en quantité : toujours sous Disco, recherchez la chaîne 3C,FE, 0A,D0,32,C0,90 et remplacez le 0A par un FF.

ROLLING THUNDER de US GOLD
Vies infinies : recherchez la chaîne hexa 3D,70,42 et remplacez le 3D par un 00.

NOMAD de OCEAN
Un très vieux jeu de Ocean, assez prenant, mais dont le taux de mortalité élevé décourage rapidement les fanas du joystick. Recherchez la chaîne 3A,19,1A,3D et remplacez le 3D par un 00 pour obtenir des vies en infinité.

H.A.T.E. de VORTEX SOFTWARE
version Amcharge
Comme à l'accoutumée, voici une bidouille pour un des jeux que je vous présente en rubrique "Téléchargement". Pour les possesseurs d'une Multiface II, il suffit d'aller placer un 00 en adresse &54D2. Pour les ceusses qui ne disposent que d'une version récente de Disco, éditez le fichier HATE2.BIN, recherchez la chaîne F8,52,3D,32,B9,6F et remplacez le 3D par un 00.
Quant à Spellbound, présenté également ce mois-ci en "Téléchargement", je n'ai pas trouvé de bidouille originale qui puisse vous aider à progresser dans ce jeu d'aventure.

SPACE HARRIER II de GRANDSLAM
Sur la disquette originale du jeu et en face A, allez en piste 5, secteur 12, adresse &01C2 et modifiez le 35 trouvé par un A7 pour obtenir des vies en infinité. C'est une bidouille proposée par Francis Ponceau de Ségonzac.
CAPTAIN TRUENO de DINAMIC
C'est encore Francis qui frappe (haaaa, les fameuses eaux-de-vie de Ségonzac !). Pour obtenir de l'énergie infinie dans la première partie du jeu, il nous propose de rechercher la chaîne hexa 38,02,3E,00,77,21,47,CE et de remplacer le 00 par un 63.
Pour la seconde partie du jeu, il faut rechercher 30,02,3E,00,32,6E,CE et remplacer, là encore, le 00 par un 63

qui vous permettra d'obtenir de l énergie infinie.

SCRAMBLE SPIRITS de GRANDSLAM

Allez, on finit avec Francis sur une bidouille pour ce petit jeu d'arcades dans lequel deux personnes peuvent jouer simultanément. Vies infinies pour le premier joueur : rechercher 3A,A8,58,3D,32,A8,58 et remplacer le 3D par un 00. Vies infinies pour le deuxième joueur : rechercher 3A,A9, 58,3D,32,A9,58 et remplacer le 3D par un 00.

Voilà, c'est fini pour les astuces à mettre en œuvre sous Discology. On remercie au passage le jeune Bad Boy du Bad Taste pour ses quelques bidouilles originales.

CONCOURS IMPOSSAMOLE

Je vous rappelle que vous pouvez gagner un tee-shirt Miss X et un dessin original dédicacé par Mykaïa, le dessinateur d'*Amstrad Cent Pour Cent*, en me faisant parvenir, avant la fin du mois de juillet, une bidouille permettant d'obtenir de l'énergie en infinité pour Impossamole de Gremlin. Cette bidouille devra marcher sur la version originale en disquette du jeu, et être sous la forme d'une ou plusieurs modifications d'octets avec la méthode "rendez-vous en piste.?, secteur.?, adresse.?, où l'on modifie l'octet ? par l'octet ?", sous Discology. Bien, pour l'instant je n'ai reçu qu'une seule bonne réponse, elle est de l'ami Francis de Ségonzac. Les résultats dans le prochain numéro de *Cent Pour Cent*, alors, dépêchez-vous les keums !

COUPE DU MONDE DE FOOTBALL

Ben oui, je suis amateur de ballon rond. Ce numéro de *Cent Pour Cent* sera disponible dans les kiosques le 1er juillet en France, et en Italie ce sera alors la date des quarts de finale de la coupe du monde de football.

Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais personnellement, je trouve cette coupe du monde hautement intéressante. Ça avait commencé très fort dès le 8 juillet, avec la victoire du Cameroun sur l'Argentine, les champions du monde en titre. Et alors, là, les Camerounais m'ont fait énormément plaisir, car je ne supporte pas le football défensif et étriqué des joueurs argentins. Forts de leur soi-disant technique sud-américaine et de leur sens inné du jeu, les Argentins se sont pris... une leçon de football et de courage en travers des gencives, face à des Camerounais qui jouaient à dix lorsqu'ils ont marqué le but de la victoire et ont fini le match avec neuf joueurs ! Cette victoire fut prise comme une bonne surprise, mais rien de bien fâcheux pour les Argentins disait-on...

Et puis, il y a eu la victoire de la Roumanie sur l'URSS... La très bonne prestation de la "modeste" équipe d'Egypte face aux géniaux, aux fantastiques, aux extraordinaires joueurs des Pays-Bas... Laissez-moi rire ! Ces journalistes, qui n'avaient jamais vu jouer ni le Cameroun, ni l'Egypte ou le Costa-Rica, remplissaient les colonnes des journaux sportifs en pariant sur les scores fabuleux que les "grandes" équipes ne manqueraient pas de réaliser, pour se tailler ainsi une confortable avance au "goal average"... Résultat ? La piètre "victoire" des superfavoris Italiens sur... les USA, par UN tout petit but d'écart !

Bref, bravo au Cameroun, à l'Egypte, au Costa-Rica et à toutes ces "petites" équipes qui nous ont montré que l'on peut jouer au football avec les pieds, la tête et le cœur, et non systématiquement avec les poings et les crampons en avant...

Bref, tant que des gens comme Thierry Roland commenteront des matchs de football, on entendra encore beaucoup de bêtises sur ce sport...

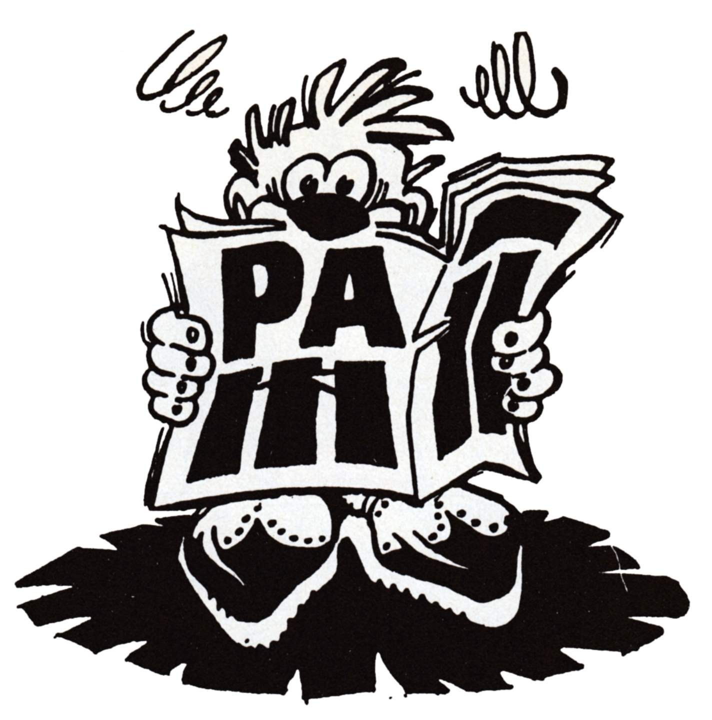
Non mais !

POKE &ROBBY,255



Salut les acrocros. Ce mois-ci, je fais une petite exception à ma règle sacrée de la PA *Cent Pour Cent* : "Faites drôle, mais le plus court possible". En effet, l'annonce du mois est très longue et n'est donc pas un exemple à suivre. Par contre, il s'agit d'une recette de cuisine hautement recommandée. Si, si, essayez le coulis de CPC !

• Et voici la recette du mois : Le Coulis d'ordinateur. Prenez 1 ordin. 6128 coul. en tbé (les coul. donnent du goût) que vous placez dans 1 plat. Faites 1 sauce avec les D7 orig. de jeux, utilit., éduc. + Magnum, et faites-y macérer les feuilles des revues (très nbses) et des bouquins (très gros). Recouvrez-en l'ordin. et le plat. Il ne reste + qu'à le décorer avec le crayon optique et à placer le joy... Mettez le coulis au frais sous des housses et placez les discs restant dans 1 boîte spéciale. Bon appétit. Pour obtenir tous ces ingrédients d'1 val. de 9 000 F et offerts à 5 500 F, il vs suffit de tél. ou écr. à Xavier Delevacque, 71, rue Fleurie, 37540 St-Cyr-sur-Loire. Tél. 47 51 64 64 (ap. 18 h).



• Salut, bande de petites graisseuses et graisseux. Qu'est-ce qui a 256 couleurs en 640 x 400 sur une palette de 4096 ? Qu'est-ce qui dispose de huit voies stéréo sur 16, genre synthé ? Qu'est-ce qui a un disque dur de 20 Mo rempli de logiciels en tout genre jusque ras la gueule ? Qu'est-ce qui tourne à 4 millions d'instructions à la seconde ? Qu'est-ce qui a une souris à trois boutons et un clavier 102 touches flambant neuf ? Et le lecteur 3"1/2 de 800 Ko, a qui il est ? Bref, il faut absolument que je me paye une moto pour aller voir ma grand-tante à Trifouillis - les - Gonnesses. Pitié pour moi, ce n'est pas mon CPC que je vends, lui, je l'aime trop. Ce que je vous cède, c'est mon Archimèdes 440 avec moniteur multisynchro qui m'a coûté les yeux de la tête. Je le vends 40 000 F, soit rien par rapport à ses performances. Je suis aussi près à l'échanger contre un Suzuki Djébel 650 neuf avec l'assurance. Bref, pour rien, vous avez la machine du futur proche. Vous appelez à la rédaction et demandez Sined. Normalement, on me connaît ici. Que les courageux programmeurs des temps futurs soient aussi téméraires qu'ils le laissent penser. C'est con, car l'assembleur Risc, c'est génial. Ce n'est pas sans peine que j'abandonne cette super bécane. M'enfin, merci d'avance pour elle !

• Bonjourrr ! Heu... Ici, en direct du journal de 13 h, heu... Yves Bourousi qui vous parle, heu, vds jeux originaux D7 (Album Ubi, 12 Jeux fant., Space Ace...). Poss. éch. contre Iron Lord, heu... C'était le principal titre du journal, allez, j'me casse. Raphaël Métairie, 10, rue de la Demi-Lune, 61000 Alençon. Tél. 33 26 69 35 (entre midi et 2).

• Ecoutez-moi bien bande de rigolos. Moi, je fais 1 super fanzine nommé Omega. Il cause de CPC, de consoles, tout ça quoi ! Alors si tu m'envoies 5 timbres à 2,30 F je te le donne. Ok ? Yan Babilliot, 366 ter, rue de Vaugirard, 75015 Paris.

• Ach. lect. D7 DD1 cause irradiation de mon lect. K7, faire vite (pour Amst. 464 + D7 + prises) : env. 500 F. Si poss. en Haut-Rhin. Stéphane Heinis, 34, rue de la Suisse, 68480 Pfetterhouse. Tél : 89 25 72 14 (ap. 16h30).

• Petit Amstrad CPC 6128 coul., très affectueux, et souris au doux nom d'AMX, rech. le maître idéal. Ils sont accompagnés d'1 DMP 2160 et de 30 D7 orig. Ils ont lu beaucoup de revues et les gardent précieusement. Les frais d'adoption sont de 4 000 F. Tél. 53 59 34 70 (ap. 17h).

• Stop aff., vds clavier 464 + 65 jeux orig. + joy. + crayon opt., le tout 1 000 F à déb. Urgent. David au 49 30 23 21 (ap. 19 h).

• Ce soir, notre combat opposera le canard bleu de Dyn. Duck au nase Ninja 2 (rangez vos surikens), en D7 orig. La suite après la pub (ooais !), à vous les studios ! Harold Ceintrey, 17, ch. de l'Auberderie, 78160 Marly-le-Roi (région parisienne). Tél. (1) 39 16 65 06. Prix : Dyn. Duck (90 F), L. Ninja 2 (100 F).

• Approchez mesdames et messieurs ! J'ai l'honneur de vous présenter 1 fille sur CPC 464. Elle m'a payée pour vous dire qu'elle ch. un (e) corresp. pour divers éch. Pas de rigolos, sinon j'appelle Sined ! Ecrivez-lui, rép. assurée. Laurence Le Bastard, 36, rue des Chênes, 76610 Le Havre.

• Pour lire cette PA, il suffit d'être 1 accrocro mordu, car voici l'affaire du siècle (si, si !) : nbx originaux à très bas prix pour vous, car besoin de blé. Que les petits malins se grouillent ! Sébastien Ruy, 25 ter, rue Challmel-Lacour, 69007 Lyon. Tél. 78 58 54 48 (ap. 18 h).

• Hé, bande de ploucs.. Vous voyez c'est malin. Bon, vous écoutez ? Alors, vds mon 6128 pour 1 200 F et en + il a des jeux, kit téléch., et tuner pour voir la téloche. Qd même, faut pas déconner, vous l'achetez. Merci, vous me calmez. Ludovic Massoc, les Bassaquets, 84490 St-Saturnin-d'Apt. Tél. 90 05 68 41.

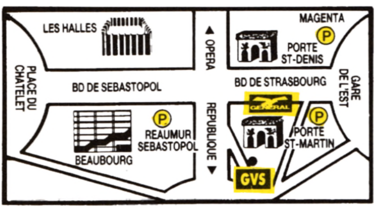
• Français, Françaises, je suis venu pour vous dire que je rech. des jeux pour 464 K7 pas trop chèros parce que j'suis à court. Salut. Cristophe Bernardet, 1, rue du Président-Kennedy, 31700 Blagnac. Tél. 61 30 48 80.

• Vds 6128 coul. + nbx jeux originaux (1 cent.) + nbses revues + joy., à déb. Bertrand Hebrard, 26, ch. de la Bouteille, 63540 Romagnat. Tél. 73 62 09 89.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : .... Tél. : ....
Code postal : .... Ville : ....
Votre P.A : ....
....
....
....

CPC 28

PARIS

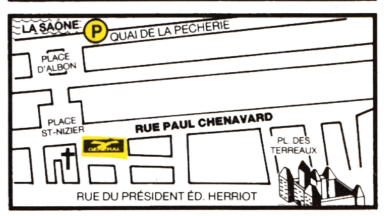


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS ☎ 42.06.50.50
ouvert tous les jours sauf dimanche
SAV : 54, rue René-Boulanger
75010 PARIS ☎ 42.06.77.78
ouvert du mardi au samedi
métro Strasbourg/St-Denis - Parking à proximité
Magasins ouverts de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h



LE GRAND SPECIALISTE INFORMATIQUE

LYON



39-41, rue Paul-Chenavard
69001 LYON ☎ 72.00.96.96
Pour tout achat, GVL vous offre 1 heure de stationnement sur présentation du ticket de parking du Quai de la Pecherie
ouvert du mardi au samedi
de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

ACHETER UN CPC CHEZ GENERAL, C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE INFORMATIQUE INDEPENDANT EN FRANCE

MONITEUR COULEUR POUR CPC 6128



2 JEUX POUR 99F TTC

- ARKANOID + ARKANOID THE REVENGE OF DOH
- GAUNTLET + GAUNTLET 2
- OUT RUN + ROADBLASTER
- ENDURO RACER + SUPER HANG ON
- INTERNATIONAL KARATE + YIE AR KUNG FU
- GRYZOR + GREEN BERET
- CALIFORNIA GAMES + WINTER GAMES
- STREETFIGHTER + TIGER ROAD
- PLATOON + PREDATOR
- CRAZY CARS + SUPER SPRINT
- BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK
- ACE OF ACES + INFILTRATOR
- RENEGADE + TARGET RENEGADE
- TOP GUN + SLAPFIGHT
- ROLLING THUNDER + RYGAR
- DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE + SUPERTEST
- MATCH DAY 2 + BASKET MASTER
- WONDERBOY + WIZBALL
- QUARTET + RAMPAGE
- HYPERSPORTS + TRACK'N'FIED

Tuner Télé AMSTRAD MP3

490F TTC

BOITIERS PLASTIQUES



GENERAL STICK

6 microswitch
Extra solide
Garantie 1 an





OPERATION VACANCES

achetez votre matériel maintenant et PAYEZ en OCTOBRE*

* Achat minimum 2000 F, après acceptation du dossier

OFFRES DISQUETTES CPC

Pour 15 disquettes MAXELL CF2 + étiquettes à **295F TTC, GENERAL vous offre la boite de rangement DS 40**

Pour 25 disquettes MAXELL CF2 + étiquettes à **495F TTC, GENERAL vous offre la boite de rangement DD 40 L avec serrure**

Pour 35 disquettes MAXELL CF2 + étiquettes à **695F TTC, GENERAL vous offre la boite de rangement DD 80L avec serrure**

pour commander, se renseigner, jouer et gagner, c'est simple : tapez

3615 code GVF



PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 464

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe



Le CPC 464 est un micro-ordinateur qui pourrait être qualifié de bon marché, fournissant à l'utilisateur tout ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion des budgets.

Il est vendu complet, avec son moniteur monochrome ou couleur, son lecteur de cassettes intégré, son clavier professionnel 74 touches avec bloc numérique séparé, son Basic puissant et sa documentation en français. Le CPC 464 est équipé d'un processeur Z80A, fonctionnant à 4 MHz, il possède 64 K de mémoire vive (plus de 42 K réellement disponibles pour l'utilisateur grâce à la technique de superposition du ROM). 32 Ko de mémoire morte. Cet ordinateur comporte trois modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Pour débuter en informatique, c'est le micro idéal : une cassette d'accueil et un manuel d'utilisation sont fournis et des milliers de jeux, de logiciels éducatifs et semi-professionnels sont disponibles.

Les utilisateurs avertis apprécieront les capacités de croissance du CPC 464 grâce à ses nombreux périphériques : interface d'imprimante incorporée, unité de disquette supplémentaire, souris, crayon optique, Bus Z80.

AMSTRAD CPC 464
+ MONITEUR MONOCHROME
+ 6 JEUX + 1 PISTOLET
+ TELECHARGEMENT
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)

1890F TTC

A crédit CETELEM : 90F comptant + 9 mensualités de 225,50F - 1re échéance 90 jours après achat - Coût total du crédit avec assurance : 349,50F dont 120F de perceptions forfaitaires TEG 17,92 %

AMSTRAD CPC 464
+ MONITEUR COULEUR
+ 6 JEUX + 1 PISTOLET
+ TELECHARGEMENT
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)

2890F TTC

A crédit CETELEM : 90F comptant + 12 mensualités de 268,80F - 1re échéance 90 jours après achat - Coût total du crédit avec assurance : 545,60F dont 120F de perceptions forfaitaires - TEG 17,92 %

FICHE TECHNIQUE

Processeur : Z80A à 4 MHz. Mémoire vive : 64 Ko. Mémoire morte : 32 Ko. Langage résident : basic. Clavier : 74 touches avec pavé numérique et bloc curseur séparés. Mémoire de masse : lecteur de cassettes. Moniteurs : monochrome GT-65 ou couleur CTM-644.

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 6128

AMSTRAD CPC 6128



Avec l'AMSTRAD CPC 6128, l'informatique domestique rejoint les performances professionnelles. Son lecteur de disquettes intégré, ses 128 Ko de mémoire centrale et le système d'exploitation CP/M lui ouvrent l'accès à près de 1000 applications professionnelles, sans le couper pour autant de milliers de jeux et de logiciels également disponibles sur disquettes. La mémoire morte avec BASIC et système d'exploitation résidents est de 48 Ko. Le CPC 6128 est muni du contrôleur d'écran 6845 et d'un processeur générateur de son 3 voix, 8 octaves AY-3-8912.

C'est le premier micro capable de répondre à l'immense majorité des besoins, depuis la sixième jusqu'au bureau ou à la boutique.

Comme son frère le CPC 464, le CPC 6128 est livré avec son moniteur, monochrome ou couleur, son clavier professionnel 74 touches, sa documentation en français et toutes les interfaces nécessaires pour le raccordement des périphériques : imprimante, souris, crayon optique, joystick, unité de disquettes supplémentaire...

AMSTRAD CPC 6128
+ MONITEUR MONOCHROME
+ TELECHARGEMENT
+ 1 COMPILATION DE JEUX OU COURS AUTOFORMATION
+ 1 MANETTE DE JEU

2490F TTC

A crédit CETELEM : 90F comptant + 12 mensualités de 230,50F - 1re échéance 90 jours après achat - Coût total du crédit avec assurance : 486F dont 120F de perceptions forfaitaires - TEG 17,92 %

AMSTRAD CPC 6128
+ MONITEUR COULEUR
+ TELECHARGEMENT
+ 1 COMPILATION DE JEUX OU COURS AUTOFORMATION
+ 1 MANETTE DE JEU

3490F TTC

A crédit CETELEM : 90F comptant + 18 mensualités de 227,80F - 1re échéance 90 jours après achat - Coût total du crédit avec assurance : 820,40F dont 120F de perceptions forfaitaires - TEG 17,92 %

FICHE TECHNIQUE CPC 6128

Processeur : Z80 à 4 MHz. Mémoire vive : 128 Ko. Mémoire morte : 48 Ko. Langage résident : basic. Clavier : 74 touches avec pavé numérique et bloc curseur séparés. Mémoire de masse : 3" - 160 Ko. Moniteurs : monochrome GT-65 ou couleur CTM-644.

GENERAL PRESENTE : "LE PACK FAMILIAL"

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :

1) 1 compilation de jeux pour l'achat d'un CPC 464 ; 1 compilation de jeux ou un cours d'autoformation (manuel + disquette) pour l'achat d'un CPC 6128.
2) une manette de jeu.
3) une assistance téléphonique 90 jours.
4) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
5) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
6) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
7) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
8) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et débrouillez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

IMPRIMANTES POUR CPC 464 ET 6128

LE PACK PRO IMPRIMANTE GENERAL **OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL**

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre : **1)** une assistance téléphonique 90 jours. **2)** une garantie de 2 ans pièces et main-d'œuvre (sauf tête d'impression). **3)** un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier. **4)** l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence sur présentation de preuve publicitaire (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant). **5)** Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente. **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous. **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous. **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix. **SERVICE VPC :** voir bon de commande.

-30% sur les imprimantes de cette page pour l'achat groupé avec un ordinateur d'une valeur supérieure à 5000 F (sauf promotions)

MANNESMANN TALLY MT 81

La MT 81 est une imprimante matricielle à impact, 9 aiguilles et 80 colonnes. Sa vocation est de placer informatique et bureautique à la portée de tous les budgets.
Son esthétisme la fait s'intégrer à tous les décors et lieux de travail au bénéfice de l'utilisateur.
Avec son jeu de 255 codes et caractères ainsi que ses nombreux attributs d'impression combinables entre eux, elle exprime textes et graphiques à la vitesse de 155 caractères par seconde (cps).



Elle obéit aux commandes des différents logiciels d'applications standards tels que tableurs et traitements de texte. La connection vers l'ordinateur s'effectue par liaison parallèle ou série.

1590F TTC

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 1110 F

NEC P2 PLUS

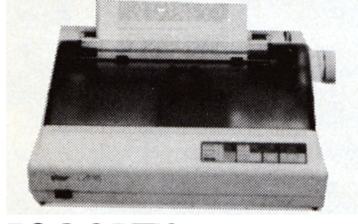


La nouvelle P2 PLUS est la plus petite imprimante 24 aiguilles de NEC. Avec ses 24 aiguilles et sa résolution maximum de 360 x 360 points par pouce carré, la P2 PLUS offre une qualité d'impression irréprochable. Compte tenu qu'elle réalise cette performance en étant capable d'imprimer près de 200 caractères par seconde en qualité rapide ou 96 cps en qualité courrier, elle conduit véritablement vos affaires à la vitesse supérieure.

3690F TTC

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F: Prix 2580F

STAR LC 10



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 144 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle optimisée en courrier ou graphique. Entrainement papier : position parking pour papier paravent tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Dimensions LxPxH : 383x287x108 mm. Poids : 4,7 kg.

1890F TTC AU LIEU DE 2395 F

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 1320F

EPSON LX 800

2150F TTC



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Vitesse : 180 cps (épreuve élite), 150 cps (épreuve pica), 30 cps (courrier élite), 25 cps (courrier pica). Sens d'impression bidirectionnel optimisé en texte. Interface parallèle 8 bits type centronics en standard. Mémoire tampon 3 Ko. Largeur papier : paravent 102 à 254 mm, feuilles séparées 182 à 216 mm. Dim. LxHxP 485x103x302 mm. Poids 6 kg.

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000F : Prix 1490F

STAR LC 15



Imprimante matricielle à impact. 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 180 cps, courrier 45 cps. Mémoire tampon : 16 Ko. Nombre de colonnes : 136. Emulation : ESC/P, IBM PROPRINTER II. Largeur papier : en feuilles 14 à 42 cm, en continu 10,2 à 40,7 cm. Interface standard : parallèle. Entrainement papier : friction / tracteur-pousseur. Particularités : fonction parking ; 4 polcies de caractères en standard ; impression italique ; impression double et quadruple hauteur ; intro semi-auto du papier, "short tear-off", intro par le bas pour papier listing.

2990F TTC

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 2090 F

STAR LC 24-10



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 24 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 142 cps, courrier 47 cps. Direction d'impression bidirectionnelle optimisée en listing et courrier, unidirectionnelle optimisée en mode graphique. Entrainement papier : position parking pour papier continu, tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Formatage programmable jusqu'à 255 lignes.

2990F TTC au lieu de 3795F

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 2090 F

AMSTRAD DMP 2160

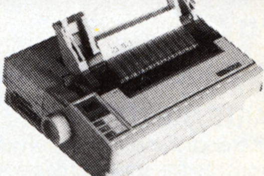
1690F TTC



La DMP 2160 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD. Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel. On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde. Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à solver vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2160 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc. La DMP 2160 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée. Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids.

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 1180 F

CITIZEN SWIFT 24



24 aiguilles. 80 colonnes. Qualité informatique : 160 cps/192 cps. Qualité courrier : 53 cps/64 cps. 4 polices LQ, 1 police épreuve. Carte de polices. Interfaces : Centronics ; (RS 232 en option). Mémoire tampon d'entrée : 8Ko. Durée d'utilisation du ruban : 2 millions de caractères. Alim. papier : friction, tracteur à friction, tracteur à traction...
Dim : (LxPxH) 412x320x130 mm.

3490F TTC

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 2440 F



PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE



PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

NOS PRIX SONT ANNONCÉS TOUTES TAXES COMPRISES

DISQUETTES VIERGES 3 POUCES

garantie 5 ans - 720 Ko double face double densité. Par 10 minimum pour vente par correspondance

1° **Disquettes 3 pouces bulk** .... **OFFRE IMBATTABLE, pièce** ~~16,95 F~~ **15,90 F**

2° **Disquettes marque AMSOFT** . **OFFRE IMBATTABLE, pièce** ~~20,90 F~~ **18,90 F**
en boitier carton individuel avec étiquette

3° **Disquettes marque MAXELL CF2BP** .... pièce **19,90 F**

4° **Boitier plastique individuel pour disquette 3 pouces** .... pièce **3,00 F**

LECTEURS DISKS

FD1 AMSTRAD **1490F**
2e lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 6128

DD1 AMSTRAD + DISC TOPTEN ... **1790F**
1er lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 464

PERIPHERIQUES INTERFACES

JAGOT ET LÉON

Construisez vos automates programmables

E100 .... **690F**
Rack 4 cartes d'extension pour CPC 6128

E 108 .... **590F**
Alimentation 5 volts/3 A pour E 100

E 101 .... **690F**
Carte conversion analogique-numérique pour CPC 6128

E 102 .... **690F**
Carte entrée-sortie timer pour CPC 6128

E 103 .... **690F**
Carte de conversion digitale analogique pour CPC 6128

E 104 .... **790F**
Carte série RS232 pour CPC464/6128

E 105 .... **740F**
Carte sorties logiques - 4 en TTL et 4 en 220 V/2 A

E 107 .... **1250F**
Programmateur d'Eproms

E 109 .... **450F**
Extension RAM 64 Ko

E 110 .... **1195F**
Extension 256 Ko

LOGICIEL JL BANK **60F**
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110

EM1 .... **490F**

CARTOUCHE EPROM 16 Ko **990FF**

CARTE MULTI SERVI **990F**
Boitier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmateur horaire, animation lumineuse, réveil

OFFRES DISQUETTES CPC

Pour 15 disquettes MAXELL CF2 + étiquettes à **295F TTC**
GENERAL vous offre la boite de rangement DS 40

Pour 25 disquettes MAXELL CF2 + étiquettes à **495F TTC**
GENERAL vous offre la boite de rangement DD 40 L avec serrure

Pour 35 disquettes MAXELL CF2 + étiquettes à **695F TTC**
GENERAL vous offre la boite de rangement DD 80L avec serrure

INTERFACE SERIE RS 232 .... **590F**
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.

PERIPHERIQUES VIDEO

DIGITALISEUR ARA SECAM **1190F**
Digitaliseur d'images Jagot et Léon - Se connecte soit par une prise peritel, soit par une prise RCA à une source vidéo telle que caméra ou magnétoscope

DIGITALISEUR VIDI **2360F**
Digitaliseur semi-pro, se connecte à une source vidéo par une connection RCA vidéo composite

ADAPATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD **495F**

ADAPATEUR PERITEL MP1 AMSTRAD **395F**

COPIEURS

MULTIFACE II + ... **645F**
Nouvelle interface sur cartouche encore plus performante que Multiface, ce matériel permet sans notion de programmation d'effectuer des copies de sauvegarde des logiciels les plus récents.

DISCOLOGY version 6 .... **350F**
Le plus célèbre des copieurs sur CPC. Il s'agit d'un éditeur-copieur explorer 100 % langage machine. Il comprend quatre modes d'édition combinant ASCII, HEXADECIMAL, OCTAL, BINAIRE. Il permet le désassemblage direct et le listage automatique des programmes Basic. Il permet la réparation automatique des secteurs endommagés, la gestion automatique des extensions mémoire et la copie des fichiers.

SYNTHETISEURS DE SONS

SYNTHÉ TECHNIMUSIQUE **545F**
OFFRE IMBATTABLE - pour CPC 464/6128 - Existe en version disk et cassette. Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction.

SYNTHE TECHNIMUSIQUE + 1 ENCEINTE ASSERVIE **645F**



PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE



PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

NOS PRIX SONT ANNONCES TOUTES TAXES COMPRISES

MANETTES DE JEUX

QUICK SHOT 1 .... **69F**
Joystick économique, fabriqué par SPECTRAVIDEO. Type à frottement. Résistance moyenne.



QUICK SHOT 2 .... **89F**
Joystick à frottement de chez SPECTRAVIDEO. Superbe poignée.



TURBO 6 .... **139F**
Joystick à micro contacts, 6 directions. Le premier prix pour les micro contacts.

JOYSTICK KONIX / SPEED KING **149F**
Forme très ergonomique. Micro contacts. Moyennement précis.

JOYSTICK PRO 500 .... **129F**
Avec le PRO 500, on n'est pas là pour jouer. C'est la merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de DECATHLON.

JET FIGHTER **225F**
Microswitch.

JOYSTICK COBRA **495F**
Le monstre. 30 cm de haut. Une manette de Mirage. La folie complète. Absolument génial, à essayer d'urgence chez GENERAL.

NAVIGATOR **195F**
Joystick à micro-contact.

QUICK SHOOT 9 .... **99F**
Joystick à micro-contact style Trackball.

JOYSTICK VOLANT **395F**

TELEMATIQUE

MENTEL CPC **450F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Le Minitel malin. Emulateur Minitel avec transport des fichiers. Se connecte sur votre Minitel dont il utilise le modem en émulateur. Gestionnaire de pages videotex, il permet la consultation, la gestion et l'impression. Le transfert de fichiers vous permettra d'envoyer ou de recevoir des fichiers sélectionnés par vous ou même, des disquettes entières, exploitables immédiatement.

KENTEL CPC **580F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Kentel est un serveur vidéotex monovoie. Il dispose d'un logiciel de création de serveur avec éditeur de pages vidéotex, sauvegarde de pages, mots clefs, catalogue etc. Il est équipé d'une messagerie avec boîte aux lettres (BAL), d'un détecteur de sonnerie. Ce logiciel très complet est parfait pour construire un serveur de qualité.

PENTEL CPC **680F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
L'artiste du Minitel. Pentel est un véritable outil graphique qui vous permettra de composer facilement des pages pour votre serveur. Il s'agit en fait d'un puissant outil de dessin. C'est le complément total de Kentel, ce dernier pouvant cependant être utilisé sans Pentel.

MODEM DIGITELEC DTL 2000 .... **1490F**
Pour CPC 464/6128. Modem Norme DTL 23. Permet l'accès aux services de type TELETEL. Emulation Minitel, communication half duplex possible entre deux ordinateurs et le téléchargement des programmes.

Modem DIGITEL DTL2000 Plus **1990F**
(pour CPC 464/6128). Le DTL PLUS permet de communiquer sous les modes V21-V23, c'est-à-dire sous tous les types de modulation FSK existant actuellement. On peut donc accéder à Transpac et à des réseaux spécialisés.

MODEM DIGITELEC DTL 2100 .... **2750F**
Le DTL 2100 est un modem intelligent, c'est-à-dire qu'il sait dialoguer avec le micro ordinateur ou le terminal auquel il est raccordé, ce qui permet de le configurer facilement. De plus, il est multimodes : V21, V23, V25 bis ou CCIT. L'appel et la réponse entièrement automatiques permettent au modem de fonctionner de façon tout à fait autonome, sans aucune intervention humaine.

LES HOUSSES

(pour claviers, moniteurs et unité disquette)
Nos housses sont en matière synthétique antistatique

HOUSSES CPC 464 CLAVIER + MONITEUR MONO **140F**

HOUSSES CPC 6128 CLAVIER + MONITEUR MONO **150F**

HOUSSES CPC 464 CLAVIER + MONITEUR COULEUR **150F**

HOUSSES CPC 6128 CLAVIER + MONITEUR COULEUR **150F**

HOUSSES IMPRIMANTES **80F**

HOUSSE UNITE DISQUETTE **55F**

HOUSSE DPM 2000 .... **80F**

HOUSSE LX 80 .... **80F**

HOUSSE CENTRONICS **80F**

HOUSSE OKIMATE 20 .... **80F**

HOUSSE FUJI PD 80 .... **80F**

RUBANS IMPRIMANTES

Nous tenons sur stock la plupart des modèles de rubans de diffusion courante. Leurs prix vont de 45 à 120 F selon modèle. Consultez-nous.

RAMES PAPIER

RAME PAPIER NON ZONÉ **69F**
500 feuilles, format 11" x 240, bandes caroll détachables

RAME PAPIER NON ZONÉ **99F**
500 feuilles format A4, bandes Caroll détachables

RAME ETIQUETTES 12x3 cm **85F**
le 1000 sur paravents bandes Caroll (préciser : 1 de front, 2 ou 3 de front).

CABLES DE LIAISON

CABLE DOUBLEUR DE JOYSTICK **170F**
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher deux joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex.: 2 Quickshot II ou 1 Quickshot I et un PRO 500.

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE **175F**
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.

CABLE FD1 .... **175F**
Ce câble permet de raccorder l'unité de disquette FD1 à un CPC 464 ou 6128.

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC **60F**
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le câblage de fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce hifi, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464 .... **135F**
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128 .... **185F**

CABLE RALL. (2 M) JOYSTICK **70F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HI FI **60F**

CABLE PERITEL AMSTRAD **250F**
Ce câble permet de relier le clavier d'un CPC à une télévision munie d'une prise PERITEL en conservant l'alimentation du moniteur d'origine.

ENTRETIEN

BOMBES AEROSOL

COMPUNETT **99F**
Nettoyeur des écrans d'affichage, des parties en verre et en plastique, des claviers. Ne laisse aucun dépôt.

PRINTER 66 .... **95F**
Nettoyeur d'imprimantes. S'applique sur les têtes d'impression et les chemins de bandes. Elimine les résidus de métal, les graisses et les huiles résinifiées.. Produit étonnant qui est pratiquement indispensable pour chaque imprimante.

SOUFFL'RONT **99F**
Bombe de gaz sec neutre, ôte la poussière.

NETTOYANT BUREAUTIQUE **99F**
Pour toutes surfaces en plastique, métal ou verre. Produit antistatique.

DISQUETTE DE NETTOYAGE 3" **149F**
Avec son liquide. S'introduit dans le lecteur de disquette. Nettoie les têtes du lecteur.

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464 .... **75F**
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. c'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.



PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS CPC : L'ENFER DU JEU

ARCADE (suite)

GHOSTBUSTER 2
cassette : 109 F disquette : 159 F

HAMMERFIST
cassette : 95 F disquette : 145 F

HEAVY METAL
cassette : 99 F disquette : 149 F

HOT ROD
cassette : 99 F disquette : 149 F

IMMOPOSAMOLE
cassette : 99 F disquette : 149 F

INCORRUPTIBLES
cassette : 99 F disquette : 149 F

INDY ARCADE
cassette : 99 F disquette : 155 F

KLAX
cassette : 99 F disquette : 145 F

KNIGHT FORCE
cassette : 119 F disquette : 169 F

LIVINGSTONE
cassette : 129 F disquette : 159 F

LODE RUNNER
cassette : 145 F disquette : 195 F

MOONWALKER
cassette : 99 F disquette : 149 F

MYTH
cassette : 119 F disquette : 149 F

NEW ZEALAND STORY
cassette : 99 F disquette : 149 F

NINJA SPIRIT
cassette : 99 F disquette : 149 F

NINJA WARRIOR
cassette : 99 F disquette : 149 F

OFF SHORE WARRIOR
cassette : 129 F disquette : 169 F

OPERATION THUNDERBOLT
cassette : 99 F disquette : 149 F

P 47
cassette : 125 F disquette : 175 F

PACMANIA
cassette : 99 F disquette : 159 F

PINBALL MAGIC
cassette : 145 F disquette : 195 F

PIPEMANIA
cassette : 135 F disquette : 175 F

PURPLE SATURNDAY
cassette : 145 F disquette : 205 F

RAINBOW ISLAND
cassette : 99 F disquette : 149 F

RICK DANGEROUS
cassette : 109 F disquette : 165 F

SCRAMBLE SPIRIT
cassette : 99 F disquette : 149 F

SHUFFLE PUCK CAFE
cassette : 149 F disquette : 199 F

SONIC BOOM
cassette : 99 F disquette : 149 F

SPACE HARRIER 2
cassette : 99 F disquette : 149 F

SPIDERMAN
cassette : 139 F disquette : 179 F

STRIDER
cassette : 99 F disquette : 149 F

SUPER PUFFY
disquette : 169 F

SUPER WONDERBOY
cassette : 95 F disquette : 145 F

TINTIN SUR LA LUNE
cassette : 145 F disquette : 195 F

TITAN
cassette : 129 F disquette : 169 F

TOM ET JERRY 2
cassette : 99 F disquette : 159 F

VIGILANTE
cassette : 99 F disquette : 149 F

WILD STREETS
cassette : 139 F disquette : 179 F

WINGS OF FURY
cassette : 139 F disquette : 189 F

X BOTS
cassette : 99 F disquette : 149 F

X OUT
cassette : 99 F disquette : 149 F

AVENTURE

ALPHAKOR disquette : 199 F

ANNEAU ZENGARA
cassette : 150 F disquette : 195 F

CHOSE DE GROTEMBOURG
cassette : 150 F disquette : 195 F

CONSPIRATION
cassette : 135 F disquette : 179 F

DEFENDER OF THE CROWN
disquette : 199 F

FER ET FLAMME disquette : 239 F

HEROES OF THE LANCE
cassette : 95 F disquette : 189 F

HURLEMENT disquette : 169 F

L'ALLIANCE disquette : 250 F

L'ILE disquette : 199 F

L'ŒIL DE SET
cassette : 150 F disquette : 195 F

LEGEND OF SRAM disquette : 210 F

MAITRE DES AMES
disquette : 195 F

MANOIR DE MORTEVILLE
disquette : 199 F

MEURTRE A VENISE
cassette : 145 F disquette : 195 F

OMEYAD disquette : 199 F

PEUR SUR AMITYVILLE
disquette : 165 F

SPHAIRA disquette : 195 F

PILOTAGE

ACROJET
cassette : 119 F disquette : 169 F

CARRIER COMMAND
disquette : 195 F

CHUCK YEAGERS
cassette : 95 F disquette : 145 F

CONTINENTAL CIRCUS
cassette : 99 F disquette : 149 F

CRAZY CAR 2
cassette : 115 F disquette : 169 F

F15 STRIKE EAGLES
cassette : 99 F disquette : 149 F

GUNSHIP
cassette : 189 F disquette : 239 F

HARD DRIVING
cassette : 99 F disquette : 149 F

POWER DRIFT
cassette : 99 F disquette : 149 F

RALLY CROSS
cassette : 89 F disquette : 149 F

SILENT SERVICE
cassette : 119 F disquette : 150 F

TEST DRIVE 2
cassette : 119 F disquette : 169 F

TURBO OUT RUN
cassette : 99 F disquette : 149 F

SOCIETE

3D POOL
cassette : 99 F disquette : 149 F

COLOSSUS BRIDGE
cassette : 139 F disquette : 169 F

COLOSSUS CHESS 4
cassette : 159 F disquette : 199 F

DAMES SIMULATOR
disquette : 210 F

DEFI AU TAROT
disquette : 180 F

MAXI BOURSE
cassette : 139 F disquette : 189 F

PICTIONNARY disquette : 245 F

PSYCHO TEST disquette : 135 F

TEENAGE QUEEN disquette : 199 F

TRIVIAL PURSUIT (Nlle génération)
cassette : 189 F disquette : 245 F

SPORT

CYCLES
cassette : 99 F disquette : 169 F

FIGHTING SOCCER
cassette : 99 F disquette : 149 F

FOOTBALLER OF THE YEAR
cassette : 99 F disquette : 169 F

GAZZA SOCCER
cassette : 139 F disquette : 179 F

GREAT COURTS
cassette : 149 F disquette : 199 F

HARRICANA
cassette : 145 F disquette : 195 F

ITALY 90
cassette : 125 F disquette : 175 F

JACK NIKLAUS GOLF
cassette : 99 F disquette : 169 F

KICK OFF
cassette : 135 F disquette : 175 F

KICK OFF 2
cassette : 99 F disquette : 149 F

OCEAN BEACH VOLLEY
cassette : 99 F disquette : 149 F

TENNIS CUP
cassette : 165 F disquette : 195 F

WINDSURF WILLY disquette : 195 F

WORLD SOCCER 90 N.C.

STRATEGIE

TERRE ET CONQUERANTS
disquette : 195 F

WAR IN THE MIDDLE EARTH
cassette : 99 F disquette : 149 F

TIR

CRAZY SHOOT
cassette : 149 F disquette : 199 F

MAGNUM LIGHT PHASER
disquette : 299 F

WESTPHASER
disquette : 299 F

UTILITAIRE

DISCOLOGY 6.0
disquette : 350 F

GESTION BANCAIRE
disquette : 250 F

GESTION FICHIER 6128
disquette : 350 F

MULTIPLAN 6128
disquette : 499 F

OCP ART STUDIO
disquette : 250 F

PREVISIONS ASTRALES
disquette : 380 F

SOLUTION
disquette : 590 F

TASWORD
disquette : 389 F



PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS CPC : LES UTILITAIRES

LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

ASTRO 2001 disquette : 299 F

MIROIR ASTRAL disquette : 320 F

PREVISION ASTRALE disquette : 380 F

HORLOGE ASTRALE disquette : 350 F

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DESSIN TECHNIQUE DISK 464/6128 disquette : 450 F
Réalisez vos schémas électroniques, implantations et circuits imprimés en quelques minutes. Livré avec bibliothèque de composants, symboles et graphiques.

DESSIN TECHNIQUE TURBO CPC 6128 disquette : 750 F
Version étendue permettant de travailler sur une surface très importante. Fonction couper/coller.

IMPRIMIMAGE disquette : 280 F

VECTORIA 3D CPC 6128 disquette : 410 F

LORIGRAPH fourni avec la compilation TOP 6
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

GRAPHIC CITY cassette : 210 F
Ce logiciel graphique de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de sprites et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

UTILITAIRES

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

GESTION DOMESTIQUE cassette : 200 F disquette : 245 F
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaître à tout moment l'état de son compte.

GESTION BANCAIRE CPC 6128 disquette : 250 F
Gestion de compte bancaire, possibilité de gérer 10 comptes, recherche multi-critères, édition sur imprimante. Gère les opérations différées (CB).

TASSIGN disquette : 310 F

JADE disquette : 390 F

DISCOLOGY COPIEUR 6.0 disquette : 350 F

DISCOBOL II disquette : 360 F
Editeur de secteur, assembleur, désassembleur. La boite à outils pour vos disquettes. Formateur de disquettes. Transfert de fichiers entre CP/M - MS-DOS.

ADDES disquette : 270 F
Assembleur-désassembleur.

TELECHARGEMENT cassette : 110 F disquette : 110 F

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR disquette : 295 F
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

TASCOPY cassette : 170 F disquette : 279 F
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT cassette : 170 F disquette : 349 F
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

ACCESS II disquette : 370 F
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transformeront véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boite à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copieur, formateur, menu d'aides, démonstration.

HERCULE II disquette : 395 F
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Régulièrement, HERCULE est mis à jour et ces modifications vous sont proposées sur support magnétique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et décodeur de fichiers, tranfert de fichiers.

IMPRESSION cassette : 200 F disquette : 240 F
Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères. Programme les différentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'écrans paramétrables. Trame. Agrandissment. Déplacement. Sélection fenêtres.

L'INTERPRETE II disquette : 290 F
La majorité des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots à la fois. Repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

MEPHISTO disquette : 205 F
Le prix des logiciels sur cassette est inférieur à celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transférant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec en-tête, fichiers sans en-tête.

TRANSLOCK II disquette : 225 F
TRANSLOCK II vous permet de récupérer les programmes et les présentations avec leurs encres respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements nécessaires sont affichés en permanence à l'écran.

MUSIQUE

SILIPACK disquette : 395 F

ECHOSOFT disquette : 395 F
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc..

APPLICATIONS PROFESSIONNELLES

CALCUMAT disquette : 390 F
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE disquette : 1690 F
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CONTACT disquette : 380 F
Liaison possible entre deux possesseurs de CPC par Minitel.

DBASE II disquette : 790 F
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT disquette : 390 F
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS disquette : 1190 F
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière.

GESTION FICHIER CPC 6128 disquette : 350 F
Logiciel très performant, vous permettant de classer, trier, toutes vos bases de données. Saisie pleine page, masques de sortie (formulaires, etc...)

MASTERCALC CPC 6128 disquette : 379 F

PACK SEMAPHORE disquette : 699 F
Tasword + Carnet d'adresse + Gestion de Comptes Bancaires + Mailing

PACK IMPRIMANTE SEMAPHORE disquette : F
Tasprint + Tascopy + Tassign

LA SOLUTION disquette : 590 F
Compilation de 3 logiciels : Calcumat, Datamat et Textomat.

FACT CAISSE DETAIL disquette : 1399 F
Logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

GESTION DE FICHIERS LOGYS cassette : 200 F disquette : 230 F
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GRAPHEUR disquette : 250 F
Visualisez vos données sous forme de graphiques : camemberts, histogrammes, courbes...). Editeur très performant vous permettant d'anoter vos graphes.

INTEGRE I disquette : 490 F
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE (CPC 6128) disquette : 399 F
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MULTIPLAN disquette : 499 F
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

TASWORD + MAILMERGE cassette : 299 F disquette : 399 F
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT disquette : 390 F
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR disquette : 890 F
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

FACT STOCK LOGICYS disquette : 1690 F
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

ZENITH 2 disquette : 380 F
Compacteur de fichiers sur disquettes.

SERVICE VPC

10, bd de Strasbourg
75010 PARIS

Si vous ne pouvez vous déplacer ce service est fait pour vous

6 MODES DE REGLEMENT AU CHOIX :

1) **EN CONTRE-REMBOURSEMENT :** vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 24 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 40 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d'une valeur de plus de 2000 F) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore, téléphonez nous (demander M. BERNARD au (1) 42.06.50.50, postes 436 ou 441).

2) **PAR CARTE BLEUE :** vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) **PAR CHEQUE OU CCP :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant à l'ordre de GENERAL VIDEO (voir ci-contre).

4) **PAR MANDAT :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal ou par mandat-lettre. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) **PAR MINITEL : TAPEZ 3615 code GVF,** puis choisissez dans notre catalogue Minitel le ou les articles que vous souhaitez commander. Indiquez-nous votre adresse complète, votre numéro de téléphone et votre numéro de Carte Bleue. Si vous souhaitez des renseignements ou une documentation supplémentaire, vous pouvez nous poser vos questions et nous vous répondrons dans les délais les plus courts. Vous pouvez aussi vous amuser sur notre serveur grâce aux concours permanents et gagner de nombreux lots.

6) **A CREDIT :** si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre Mlle TANIA, Responsable Crédit, au (1) 42.06.50.50, poste 458. Si tout vous parait clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel. Pièces demandées : pièce d'identité, dernier bulletin de salaire, RIB, quittance EDF ou de loyer informatisée.

- **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour 2 softs, 35 F pour 3 softs et plus.
  50 F pour les accessoires et les disquettes vierges.
  60 F pour les imprimantes.
  120 F pour les machines.

(Dom-Tom et étranger, nous consulter).
Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F. Tous nos matériels sont expédiés en recommandé.

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10.000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par : ☐ Contre-remboursement
☐ Carte Bleue* ☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* Nº de Carte Bleue — Date expir. CB

Nº Carte Aurore

NOM
Prénom

Nº — Rue

Code Postal

Ville

Tél.

AMS. CPC / 07-08/90

DESIGNATION — Pour toute commande de logiciels, précisez le type de la machine et le format de(s) disquette(s) désiré(es)	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GENERAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Observations du client : ....

Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GENERAL depuis le 1/02/1989 OUI ☐ NON ☐

Date : ....

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.	
TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

PLUS DE 6500 ENTREPRISES ET COLLECTIVITES NOUS ONT DEJA FAIT CONFIANCE : VOUS AUSSI, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionnels, livraison sous 24 heures, réglement sur relevé de factures.

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc...

Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros.

Pour toute information, contactez M. N'GOM, M. ALVAREZ ou Mme LE POULL, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.38.35.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre matériel chez GENERAL :

1º) ouverture d'un compte, après la première commande ;

2º) un financement personnalisé : crédit-bail pour tout matériel d'une valeur supérieure à 10.000 F à condition d'avoir au moins deux exercices d'activité. Ce mode de financement vous permet en outre de récupérer la TVA sur les loyers mensuels.

3º) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;

4º) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprès d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;

5º) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;

6º) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMTI ou MIS ;

7º) une tarification étudiée en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

ETUDIANTS

NOTRE TARIF COLLECTIVITE EST AUSSI POUR VOUS

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite.

CONDITIONS DE VENTE : ce catalogue n'est valable que pour le mois de sa parution et remplace les précédentes éditions. Produits proposés dans la limite des stocks disponibles. Nos promotions ne sont pas cumulables.

POUR UNE POIGNEE D'OCTETS

C'est l'été et nous allons faire dans ces pages ce que l'on n'a pas vraiment l'habitude de faire. Vous êtes très nombreux à raler en parlant de la taille des listings. Non pas qu'ils soient trop longs, car vous êtes tous conscients que les bons listings sont souvent les plus longs (ne pas le prendre comme règle d'or), mais qu'il n'y en ait pas de plus courts pour vos petits doigts fatigués.

Je suis désolé de vous annoncer d'emblée que, tel quel, ce listing tournera exclusivement sur les... 464. Eh oui, pour une fois qu'ils sont privilégiés par rapport aux autres...
Il n'empêche que la conversion est tout à fait envisageable. Il suffira de prendre le bout de programme qui vous intéresse, de trouver les CALL que le monsieur appelle et de les remplacer en cherchant dans les clés, par exemple par leur equivalent 6128 ou 664.
Cela dit, ce listing nous est parvenu par quelqu'un qui veut, pour des raisons qu'il est seul à connaître, garder l'anonymat. M'enfin, vous avez un listing qui est truffé de petites astuces et trucs vachement sympa. Vous pouvez le saisir en entier et le lancer. Je vous garantis de rester ébahis à plusieurs reprises devant votre micro.
Une fois le tout visionné, vous aurez le choix de prendre les bouts qui vous intéressent et de les insérer dans vos propres programmes.

AU MENU CE SOIR

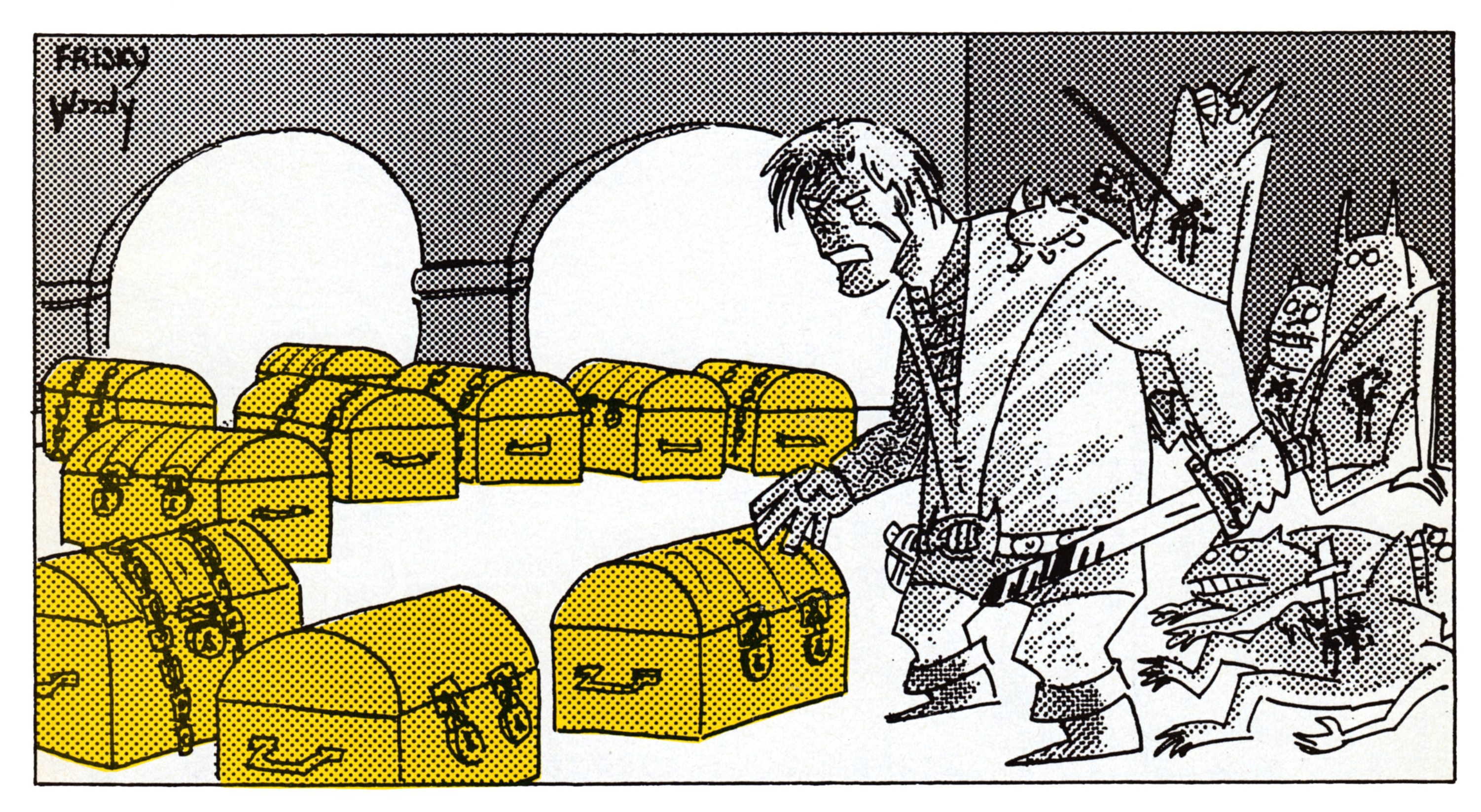
Vous y verrez, par exemple, comment lister les programmes Basic, tout en gardant la main, et ne pas voir apparaître le Ready fatidique. A propos de Ready, cela vous dit de le supprimer et même mieux, de le remplacer par un message de votre choix ? En parlant de messages, que pensez-vous de franciser les messages d'erreur de votre CPC et de leur donner un ton un peu plus humoristique ? Ce n'est bien sûr pas tout, on vous donne une méthode assez démente pour trouver les nombres premiers à une vitesse folle, ainsi que les 13 395 chiffres du plus grand nombre premier connu. Un petit scrolling texte écran qui tient sur une ligne, c'est sympa, non ?
Pour finir, on vous propose de nouveaux formats pour l'instruction PRINT, un éditeur de ligne Basic qui permet une saisie de plus de 255 caractères par ligne, des effets spéciaux dans le border et une nouvelle instruction pour votre Basic. A savoir, l'instruction T qui vous donne tout bonnement l'heure. Je suis sûr que j'en oublie.
Ah oui, les deux premières lignes sont pour le programme EVA de je ne sais quel mois. Remplacez les AAAA-AAAA par des mots de huit lettres et ce petit prog vous servira de lanceur. Le tout est en béton, et je dirais même plus, armé.

```
10 MEMORY &3000:LOAD"eval.jeu",&7000:LOA
D"eva2.jeu",&80E8:LOAD"codeur.jeu",&3990
:CALL &3990:LOAD"lm2.jeu",&9000:CALL &BC
A7:POKE &39CB,&C9:CALL &39B7
20 a$="AAAAAAAAA"+"AAAAAAAAA"+"AAAAAAAAA
"+"AAAAAAAAA"+"AAAAAAAAA"+"AAAAAAAAA"+"A
AAAAAAA"+"AAAAAAAAA"+"AAAAAAAAA":a=&94B
A:FOR i=1 TO 81:POKE a+i,ASC(MID$(a$,i))
:NEXT:CALL &9000
```

```
10 INK 0,13:INK 1,0:BORDER 13:debut=0:fi
n=70:POKE 370,0:POKE 370+PEEK(368),0:GOS
UB 60:GOTO 90:' Les POKE donnent le nume
ro 0 aux deux premieres lignes du pro-
me.
20 ' *****      LIST      *****
30 ' Ce programme debute par l'utilisati
on de la routine de la ligne 70.
40 ' Cette routine permet de lister une
ou plusieurs lignes sans interrompre le
deroulement du programme.
50 ' Elle permet egalement (comme c'est
le cas actuellement) de lister une ligne
0 au debut ou dans le cours d'un program
me trafique.
60 MODE 2:PRINT
70 CALL &BFF4,&E1,&DC3,debut,&1B9,&CD,fi
n
80 PRINT:PRINT"Appuyez sur une touche":C
ALL &BB06:RETURN
90 POKE 370,10:POKE 370+PEEK(368),20:deb
ut=100:fin=140:GOSUB 60:GOTO 150:' Les
POKE retablissent les numeros des deux p
remieres lignes.
100 ' *****      LISTING      *****
110 ' La routine contenue dans la ligne
140 permet de LISTER un programme trafi-
que en reconstituant la veritable longue
ur des lignes trafiquees.
120 ' Vous pouvez tester ce programme en
 appelant la ligne 130 qui met des va-
valeurs aleatoires dans les longueurs de
 ligne de toutes les lignes du program-
me.
130 i=368:DEF FNi=PEEK(i)+256*PEEK(i+1):
WHILE FNi>0:POKE i,RND(TIME)*100:POKE i+
1,RND(TIME)*100:i=i+FNi:WEND
140 CALL &BFE0,&E818,&EB70,&2371,&EBFF,&
DACD,&23E8,&F6CD,6,&2323,&C8BE,&237E,&D1
E5,&170,&21B9,&CD
150 debut=160:fin=220:GOSUB 60
160 ' *****      READY      *****
170 ' La ligne 200 supprime purement et
simplement le Ready.
180 ' Si l'on ajoute la ligne 210, Ready
 sera remplace par la fleche du CP/M
190 ' Si l'on tape la ligne 220, Ready s
era remplace par le texte de a$
200 MEMORY &A560:CALL &BFE2,&AC01,&32C3,
&3EAC,&222,&23EB,&74A5,&9221,&B8ED,&1BC0
,&CB21,&65,&1B9,&CD,&12AF,&A5CC
210 POKE &A5CC,62:POKE &A5CD,0
220 a$="Mettre ici ce que l'on veut"+CHR
$(10)+CHR$(13)+CHR$(0):CALL &BFF2,&F8,&1
813,&C8B7,&127E,&23B0,&8D2A,&A5CC
230 debut=240:fin=310:GOSUB 60
240 ' *****      ERROR      *****
250 ' La ligne 280 permet de remplacer t
ous les messages d'erreur de 0 a 30 sauf
le 6 (Overflow) et le 11 (Division by ze
ro) qui exigeraient un traitement spe-
cial.
260 ' Elle detourne le saut d'extension
pour le traitement des erreurs et peut
donc coexister avec la routine READY qui
 detourne le saut d'extension READY.
270 ' Mettre en DATA les textes remplaca
nt les messages d'erreur. Ces textes ne
doivent pas depasser en moyenne 75 carac
teres.
280 b=&9C5A:MEMORY b-460:CALL &BFE0,&72,
&2373,&23C3,&36AC,&421,&139C,&4732,&9AD2
,&329C,&3EB8,&ED01,&C401,b+&3000,&21B9,&
CD,b:FOR i=0 TO 30:READ a$:a$=a$+CHR$(0)
:FOR z=1 TO LEN(a$):b=b+1:POKE b,ASC(MID
$(a$,z)):NEXT z,i
290 DATA Bravo ! Tu as reussi une erreur
 qui ne figure meme pas au repertoire ..
.,D'ou vient ce (censure) de NEXT ?,"Et
la syntaxe, alors ? On s'en moque ?",3,4
,5,6,7,8,9,10
300 DATA 11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
310 DATA 21,22,23,24,25,26,27,28,29,Tu p
eux me dire ce que ce WEND fait ici ?
320 debut=330:fin=380:GOSUB 60:GOTO 390
330 ' *****      PREMIERS      *****
340 ' Le programme des lignes 350-380 so
rt tous les nombres premiers jusqu'a
      125.063
350 DEFINT p,z:a=0.5:p=800:z=310:GOSUB 3
70:z=54:i=p:b=1:a=5:PRINT 2;3;:DEF FNi=P
EEK(i)
360 IF i>42495 THEN END ELSE b=b+2:ON FN
i GOSUB 380:i=i+1:b=b+2:a=a+2:ON FNi GOS
UB 380:i=i+1:a=a+4:GOTO 360
370 CALL &BFF1,&F7,&18D8,&BC19,z,&A53E,p
,&2100,a+a:RETURN
380 PRINT a;:IF a>359 THEN RETURN ELSE p
=i+a+a:GOSUB 370:p=p-b:GOTO 370
390 debut=400:fin=510:GOSUB 60:GOTO 520
400 ' *****      PUISSANCES DE 2      ****
*
410 ' Le programme des lignes 430-480 pe
rmet de sortir les 13.395 chiffres du
plus grand nombre premier connu (Il faut
 38 minutes de calcul).
420 ' Ce programme utilise les puissance
s de 2 (le plus grand nombre premier est
egal a 2 puissance 44.497-1). On peut l'
utiliser  pour sortir  n'importe quelle
puissance de 2 en supprimant la ligne 44
0.
430 RESTORE 470:DEFINT c:c=&A100:DEF FNc
=LEN(STR$(PEEK(c)))-1:DEF FNb$=RIGHT$(ST
R$(PEEK(c)),FNc):WHILE a$<"x":READ a$:PO
KE c,VAL("&"+a$):c=c+1:WEND:CALL &A100,4
4497
440 POKE &1000,PEEK(&1000)-1
450 PRINT FNb$;:e=FNc+2*(c-&1000):FOR c=
c-1 TO &1000 STEP-1:b$=FNb$:IF FNc=1 THE
N b$="0"+b$
460 PRINT LEFT$(b$,1)RIGHT$(b$,1);:NEXT:
PRINT:PRINT"Nombre de chiffres :"e
470 DATA 21,f3,c9,22,38,0,D5,21,0,10,1,6
4,90,77,2C,71,54,5D,1C,ED,B0,D1,E,64,21,
FF,F,23,7E,B9,28,15,87,77,B9,38,F6,91,77
,23,7E,B9,28,7,8F,B9,30,F5,77,18,E8,36
480 DATA 1,1B,7A,B3,20,DE,7E,B9,20,1,2B,
eb,2a,85,ae,23,23,23,23,73,23,72,21,c3,3
9,22,38,0,c9,x0
490 ' Par exemple, le calcul de 2 puissa
nce 800, qui vaut :
500 ' 6668014432879854274079851790721257
7971447583223159081603962578117640372378
1763207152143220087155429074292991059343
3240445888801654119365080363356052330830
0460951575795140145584630782859118140247
2896501613588660198169074803747646129116
3877376
510 ' prend une demi-seconde.
520 ' *****      DEFILEMENT      *****
530 RESTORE 530:DEFINT x:DIM x(30):FOR x
=0 TO 30:READ a$:x(x)=VAL("&"+a$):NEXT:a
=0:DATA 2a1d,ae75,4748,c03e,b1ed,f52
0,d5e5,19cd,2abd,b23f,226b,b285,26,1acd,
78bc,e585,d1e5,16f,4f,b0ed,806,9e1,f130,
e1d1,9cd,d8bb,237e,28b7,cdcb,bb5a,ce18
540 debut=520:fin=620:GOSUB 60:CALL a,25
:' La routine de la ligne 530 permet de
faire defiler des textes a l'ecran  ****
*
550 ' Elle s'appelle par CALL a suivi du
 numero de la ligne (de 1 a 25) ou l'on
veut faire defiler le texte  *****
560 ' Tapez sur une touche pour voir la
suite  *****
570 MODE 1:CALL a,10
580 '  La routine marche dans les trois
MODE *****
590 '  Tapez sur une touche pour voir la
 suite  *****
600 MODE 2:CALL a,15:'    Il vaut cepend
ant mieux eviter le MODE 0, qui est tres
 peu lisible    *****
610 '        Les textes peuvent avoir d'i
mporte quelle longueur puisqu'il suffit
d'aligner apres le CALL des lignes avec
'   *****
620 ' Tapez sur une touche pour voir la
suite  *****
```

```
630 debut=640:fin=710:GOSUB 60:GOTO 720
640 ' *****      PRINT      *****
650 ' La routine des lignes 700 et 710 (
qui continue a fonctionner meme apres un
NEW) permet de supprimer PRINT dans troi
s cas :
660 ' - PRINT HEX$(32500) est remplace p
ar /32500
670 ' - PRINT HEX$(peek(&AE83)+256*peek(
&ae84)) est remplace par \&ae83
680 ' - PRINT &3bff est remplace par &3b
ff. Pour les nombres superieurs a &7fff,
la routine donne la reponse correcte (PR
INT &FFFF donne -1 : &FFFF donne 65535).
690 ' Attention : cette routine detourne
 le meme saut d'extension que la routine
ERROR. Les deux routines ne peuvent coex
ister (il faudrait un autre programme
pour le rendre possible).
700 RESTORE 700:DEFINT a:DIM a(27):FOR i
=0 TO 27:READ a$:a(i)=VAL("&"+a$):NEXT:b
=&BF00:FOR i=@a(0) TO @a(27)+1:POKE b,P
EEK(i):b=b+1:NEXT:a=&AC05:POKE a,0:POKE
a+1,&BF:POKE a-1,&C3
710 DATA FE23,2013,2A09,41,79CD,C3EE,C06
4,EEFE,1420,237E,201,FE00,201F,E02,CD05,
F119,CDEB,C341,E518,F2FE,23C0,235E,2B56,
771A,1323,771A,AF2B,DC18
720 debut=730:fin=750:GOSUB 60
730 ' *****      ECRAN      *****
740 MODE 2:a=&BC00:b=&BD00:OUT a,2:OUT b
,49:OUT a,1:OUT b,47:OUT a,6:OUT b,39:PR
INT"Bonjour ! ":CALL 49132,61464,45293,2
037,343,2590,26368,11976,2246,47166:CALL
 &BB06:MODE 2:OUT a,2:OUT b,46:OUT a,1:O
UT b,40:OUT a,6:OUT b,25
750 ' La ligne 740 permet d'ecrire sur l
a totalite de l'ecran. Quand l'ecran se
sera affiche, appuyez sur une touche pou
r voir la suite du programme.
760 debut=770:fin=860:GOSUB 60
770 ' *****      CODES BASIC      *****
780 ' Les lignes 790-870 donnent tous le
s codes (tokens) utilises par le BASIC.
790 RESTORE 790:DEFSTR o-r:r="  =":x=&3F
FF:CALL &BFF2,&B0,&ED02,&F001,&E388,&21B
9,&CD,x+1:DEF FNx=PEEK(x):FOR i=90 TO 65
 STEP-1:DATA entiere (%),chaine ($),reel
le (!)
800 x=x+1:IF FNx>0 THEN PRINT CHR$(i);:G
OTO 850 ELSE NEXT
810 x=x+1:IF FNx>0 THEN 850 ELSE PRINT"f
in de ligne"r,0:PRINT"fin de programme"r
 "0+0+0":FOR i=2 TO 126:q="":p=q:IF i=5
THEN i=13 ELSE IF i>13 AND i<24 THEN o="
constante ":q=STR$(i-14):GOTO 840 ELSE I
F i=24 THEN i=25 ELSE IF i>31 THEN o=CHR
$(i):GOTO 840
820 READ q:IF i>24 THEN o="nombre sur "E
LSE o="variable ":GOTO 840
830 IF i>25 AND i<31 THEN p="deux octets
 "ELSE IF i=25 THEN p="un octet " ELSE p
="cinq octets "
840 IF INKEY$<>""THEN 880 ELSE PRINT o;p
;q;r,i:NEXT:GOTO 880:DATA sans marque,
decimal,decimal,binaire (&x),hexa (&),ad
resse de ligne,numero de ligne,virgule
flottante
850 IF FNx<128 THEN PRINT CHR$(FNx);:x=x
+1:IF i>64 THEN 850 ELSE x=x+1
860 PRINT CHR$(FNx-128)r,:x=x+1:IF FNx<1
28 AND i>64 THEN PRINT 255" +";
870 IF INKEY$=""THEN PRINT FNx:IF i>64 T
HEN 800 ELSE 810
880 GOSUB 80:debut=890:fin=920:GOSUB 60
890 ' *****      MANTISSE      *****
900 ' La procedure de la ligne 910 perme
t d'avoir une mantisse a 8 chiffres pour
la notation scientifique (nombres superi
eurs a 999.999.999 ou inferieurs a -999.
999.999) au lieu de 5 avec le BASIC.
910 RESTORE 910:a=340:FOR i=0 TO 17:READ
 a$:POKE a+i,VAL("&"+a$):NEXT:DATA cd,0,
b9,eb,3e,5,cd,4b,ff,21,c2,b0,cd,8f,ee,c3
,41,c3
920 a$="1234567890 =":b=VAL(a$):PRINT a$
:PRINT b:PRINT CHR$(9);:CALL a,@B:a$="98
7654321":b$="324.25 =":b=VAL(a$)*VAL(b$)
:PRINT:PRINT a$"*"b$:PRINT b:PRINT CHR$(
9);:CALL a,@B
930 GOSUB 80:debut=940:fin=960:GOSUB 60
940 ' *****      BORDER      *****
950 ' La ligne 960 permet des effets dan
s le BORDER
960 CALL &BFEA,&EC18,&1551,&ED49,&ED7F,&
1001,&5740,&F61F,&E67A,&D8BB,&9CD
970 debut=980:fin=1110:GOSUB 60:GOTO 112
0
980 ' *****      EDIT      *****
990 ' Les lignes 1000-1110 creent un edi
teur de texte qui reprend toutes les
commandes d'EDIT, mais en supprimant la
limite des 255 caracteres.
1000 RESTORE 1000:MODE 2:a=&A000:WHILE a
$<"x":READ a$:POKE a+i,VAL("&"+a$):i=i+1
:WEND:CALL a:MODE 2:i=&5000:WHILE PEEK(i
)>0:PRINT CHR$(PEEK(i));:i=i+1:WEND
1010 DATA 21,40,0,11,0,40,1,0,7,ed,b0
1020 DATA 21,0,50,36,0,e5,d1,13,1,0,10,e
d,b0
1030 DATA cd,6,b9,21,0,0,e5,d1,1,0,40,ed
,b0
1040 DATA 21,21,0,22,95,2a,3e,50,32,97,2
a
1050 DATA 3e,ff,32,9e,2a,21,18,1,22,7a,2
b
1060 DATA 22,84,2b,22,af,2b,22,b8,2b,22,
1a,2c
1070 DATA 22,3f,2c,22,45,2c,22,4c,2c
1080 DATA af,32,8e,2b,32,95,2b,32,c3,2b
1090 DATA 32,ca,2b,3e,c3,32,23,2d
1100 DATA 21,0,50,cd,9,b9,cd,95,2a
1110 DATA 21,0,40,11,40,0,1,0,7,ed,b0,c9
,x0
1120 debut=1130:fin=1170:GOSUB 60:GOTO 1
180
1130 ' *****      TIME      *****
1140 ' Les lignes 1160 et 1170 permetten
t d'avoir l'heure sous la forme "Heure.
Minute.Seconde." en tapant "t".
1150 ' Attention : cette routine ne peut
 pas coexister avec la routine "ERROR"
ni avec la routine "PRINT".
1160 RESTORE 1160:a=&A000:MEMORY a-1:WHI
LE a$<"x":READ a$:POKE a+i,VAL("&"+a$):i
=i+1:WEND:POKE &AC04,&C3:POKE &AC05,0:PO
KE &AC06,&A0:DATA 3a,43,0,fe,f4,c0,cd,e5
,d0,11,4c,a0,cd,1e,a0
1170 DATA 11,51,a0,cd,1e,a0,11,56,a0,cd,
1e,a0,c3,64,c0,d5,1e,84,21,c6,b0,1,5,0,e
d,b8,d1,d5,36,5,23,cd,64,bd,e5,cd,ed,fd,
cd,79,ee,3e,2e,cd,5a,bb,e1,cd,63,fe,d1,c
d,61,bd,11,80,a0,cd,5e,bd,c9,0,0,d6,3,95
,0,0,a0,c,8f,0,0,0,16,89,x0
1180 debut=1190:fin=1210:GOSUB 60
1190 ' *****      AFFICHAGE      *****
1200 ' Le CALL de la ligne 1210 affiche
des caracteres a l'ecran a la vitesse de
      8.000 caracteres a la seconde (25
/100emes de seconde pour les 2000 carac-
      teres affiches).
1210 CALL &BFDC,&C9,&E810,&C1F2,&20BA,&4
03E,&23E1,&FA30,&913,&771A,&E538,&11,&80
0,&1C5,&806,&C000,&21B9,&6CD
1220 CALL &BB06:debut=1230:fin=1300:GOSU
B 60
1230 ' *****      MONITEUR      *****
1240 ' Pour ceux qui n'ont pas de Monite
ur, les lignes 1290 et 1300 donnent (en
hexadecimal) le contenu de toutes les ad
resses-memoire de 0 a &FFFF.
1250 ' Entre 0 et &3FFF on aura le conte
nu de la ROM basse (systeme d'exploita-
tion).
1260 ' Entre &4000 et &BFFF on aura le c
ontenu de la RAM.
1270 ' Entre &C000 et &FFFF on aura le c
ontenu de la ROM haute (BASIC).
1280 ' Appuyez sur une touche pour arret
er le defilement.
1290 RESTORE 1290:a=&A000:FOR i=0 TO 66:
READ a$:POKE a+i,VAL("&"+a$):NEXT:INPUT"
Adresse de depart ";b:CALL a,b
1300 DATA cd,0,b9,cd,6,b9,18,19,f5,e6,f0
,1f,1f,1f,1f,cd,15,a0,f1,e6,f,c6,30,fe,3
a,38,2,c6,7,cd,5a,bb,c9,7a,cd,8,a0,7b,cd
,8,a0,3e,20,cd,5a,bb,6,19,1a,cd,8,a0,3e,
20,cd,5a,bb,13,10,f4,cd,9,bb,d8,c3,21,a0
```

LA QUETE DES DIX SECRETS



Le secret des disquettes... Voilà une chouette contrepèterie. Nous allons aborder un sujet dont tout les bidouilleurs parlent sans jamais dévoiler la face cachée et infernale de cette immonde interface. Utiliser le système se révèle simple et ergonomique, mais aussi lent et rigide que gourmand en mémoire. Vas-y Lipfy, faut que ça s'éloigne...

Comme vous le savez, le CPC dispose de l'Amsdos. Ams comme Amstrad, et Dos comme Disk Operating System, soit, en clair, le gestionnaire de disque d'Amstrad. Je tiens à crier haut et fort que ce système dérivé du CPM est un des plus beaux désastres informatiques parfaitement réussis qu'il m'ait été donné de voir dans ma longue vie de tirlipoteur de claviers.

Même des petites machines ne méritant pas le nom de micro-ordinateur se sont vues dotées de gestionnaires mieux pensés. Bref, notre CPC n'est pas gâté à ce niveau, mais il reste tout de même notre micro préféré. Que voulez-vous, de très jolies filles peuvent aussi sentir mauvais des pieds, ce n'est pas pour cela qu'elles vont seules au resto (Hé, Miss X, qu'est-ce que tu fous ce soir ?). Bref, nous allons tenter de pallier ce défaut du CPC en le forçant à travailler plus vite, surtout en ce qui concerne les accès disque.
Sachez que s'il est possible de gagner du temps, cela sera, dans la plupart des cas, forcément aux dépens des capacités de stockage. M'enfin, nous verrons cela plus tard, car pour le moment, nous allons nous attaquer aux vecteurs. Il faut bien commencer par quelque chose et c'est tout de même plus simple de travailler sur des bases existantes et connues. Taille haut !

QUOI DE NEUF VECTEURS ?

Dit-il sarcastiquement au sortir d'un soupir agacé, une carotte dans la bouche et du persil dans... l'oreille. Deux types d'appel système existent. Le premier concerne les vecteurs situés dans la zone bien connue qui s'étend de &B000 à plus loin, et le second vise à appeler les RSX contenus par la Rom.
En parlant de Rom, sachez que bien des chemins y mènent et que sur CPC, qu'il soit 464 ou 664, voire 6128, l'Amsdos se trouve toujours sur le slot numéro 7 de &C000 à &FFFF. Ce ship contenant 16 Ko à lecture seule est strictement le même quel que soit le CPC utilisé.
Bref, pas de galère de compatibilité, tout baigne dans l'huile, on peut taper directement dans cette Rom sans se

demander sur quelle machine on est, cela passe à tous les coups. En parlant d'huile et comme dirait Snake : "Ça sert de mettre de l'huile car quand on n'en met pas, ça serre !".
Dis Miss X, tu viens au resto avec moi, ce soir ?

Dans un certain sens, les programmeurs de l'Amsdos ne se sont pas trop mal débrouillés, puisque tous les vecteurs existants pour cassette ont été fidèlement adaptés au gestionnaire de disque. Ce peut être un bel avantage pour ceux qui programmaient en assembleur sur cassette et qui ont pu passer au disque sans modifier la moindre ligne de code.
Bref, chapeau pour ça, mais coup de pied au c... pour le reste. Aucun avantage majeur n'a été retiré de la nouvelle interface disque si ce n'est la vitesse de transfert et la fiabilité pourtant déjà correcte. Pas d'accès direct, pas de sécurité des données, pas de possibilité de marquage des zones défectueuses... Je préfère passer sur le reste de peur d'attraper des boutons. Trève de bavardage, et en avant les vecteurs.
Ce qui suit est consacré à l'entrée. Nous verrons le plat de résistance plus tard. Voici les équivalents assembleur de l'OPENIN et du LOAD.
Sésame, ouvre-toi :
Avant tout, lorsqu'on parle de fichiers, il faut pouvoir les ouvrir. Un vecteur sert à cela. C'est l'adresse &BC77 qu'il faut appeler pour disposer du canal de lecture. Il arrive parfois (la vie n'est malheureusement pas toujours aussi rose et tendre que la peau satinée de Miss X), que l'ouverture ne fonctionne pas et génère une erreur. Dans ce cas, ce vecteur ne vous renvoie pas la carry. Le drapeau C vaut donc 0. Si C vaut 0, il y a des cheveux à se faire.
Dans ce cas, fermez le canal de lecture et recommencez. Si l'erreur persiste, vérifiez le nom du fichier. Suis-je bête, je vous donne l'adresse du vecteur, mais sans les conditions d'entrée, c'est comme une voiture sans ses clefs. Voici comment initialiser les registres :
- HL doit contenir l'adresse du nom du fichier.
- B doit représenter la longueur du nom du fichier (le point de l'extension étant compris dans cette longueur).
- DE doit pointer sur un buffer de 2 048 octets libres, soit 2 Ko ou encore &800.

Voilà, vous mettez les bonnes valeurs dans les bons registres, puis vous appelez le bon vecteur. Là, le système, après avoir tirlipoté la disquette avec amour et la tête de lecture, vous renvoie des informations qu'il est bon de consulter avant d'aller plus en avant :
- HL adresse l'en-tête du fichier (souvent &A755).
- DE pointe sur les données.
- BC détient la longueur du fichier.
- A est un des types bien connus de la zone.
Vous voyez tout cela est très explicite. Pas besoin de longs discours là où des informations précises sont données. Nous allons maintenant voir ou analyser la structure de ces diverses comptes rendus du système.
L'en-tête est composé d'une suite d'informations dont je vous livre le déplacement et la signification :
- 0 : user du fichier.
- 1 à 8 : nom du fichier.
- 9 à 11 : extension du fichier.
- 18 : type du fichier.
- 21 et 22 : adresse d'écriture des données (le poids faible de ce mot avant le poids fort, comme d'habitude).
- 24 et 25 : longueur du fichier sur deux octets, rangés comme ci-dessus.
Comme vous pouvez le constater (en un mot), rien de plus de ce qui est renvoyé dans les registres. M'enfin, il vaut mieux que vous sachiez où se trouve est dans le cas d'un éventuel travail perdant les informations contenues dans les registres.
Les valeurs données ci-dessus sont en décimal et indiquent des valeurs incluses. Nous avons tout sauf le type du fichier que l'on vient d'ouvrir. Il est tout de même important de savoir à quoi on a affaire. Voici la configuration binaire de l'octet si convoité. C'est parti pour la rencontre du troisième type.
- Le bit 0 est le bit de protection. Si ce bit est à 1, le fichier est protégé comme l'option SAVE"",P du Basic. Sauf que dans le mode de programmation en assembleur, cela fonctionne aussi pour le binaire.
- Les bits 1 et 2 forment un couple dont les possibilités forcent les types suivants :
Bit 1=0, 2=0 : type Basic
Bit 1=1, 2=0 : type binaire
Bit 1=0, 2=1 : type binaire
Bit 1=1, 2=1 : type Ascii

- Le bit 4 signale une erreur de Checksum dans l'en-tête du fichier. Cela peut arriver en cas d'erreur de lecture ou lorsque le type est Ascii. En effet, ce bit est souvent à 1 lorsque les bits 1 et 2 sont aussi vrais.
- Les autres bits sont inutilisés.
Il faut savoir que le renseignement sur ce type est d'une importance incommensurable au regard de ce qui suit. En effet, il faut absolument savoir à quel genre de fichier on a affaire. Il n'est pas possible de charger un fichier Ascii d'un seul coup d'un seul, alors que c'est parfaitement réalisable avec du binaire ou du Basic. Le vecteur à utiliser pour la lecture du fichier est directement et implicitement dicté par le type du fichier ouvert.
En fait, seul l'Ascii se détache (quelle tâche ?) des autres, car il est le seul à devoir être lu caractère par caractère. Un peu plus, et il aurait fallu y aller bit par bit (de quoi réjouir ma petite sœur). Bref, du début à la fin en passant par le milieu, il faut lire les caractères un par un, tout en faisant attention de ne pas dépasser la fin du fichier ; ce qui serait un comble, voire une erreur.
Quoi qu'il en soit, on a ouvert ce fichier en lecture, il faut maintenant passer à l'acte. Deux cas se présentent donc. Le premier concerne l'Ascii, le second, le reste. Facile !

LA PLACE ME MANQUE, LES MOTS AUSSI

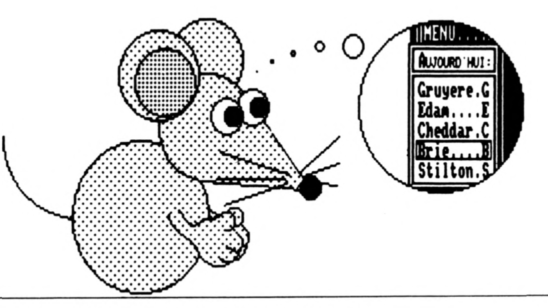
Je vous propose un listing qui, je l'espère, vous permettra de patienter jusqu'au mois prochain. En attendant, que le plus fort lance son disque le plus loin.

Sined strikes back

```
;
        ORG  #9000
        ENT  $
;
     LD   HL,NOM    ; HL pointe sur le nom du fichier.
     LD   DE,X      ; DE sur le tampon de 2 ko.
     LD   B,X-NOM   ; B contient la longueur du nom.
     CALL #BC77     ; Call OPENIN
     JR   NC,ERR    ; Pas de carry => erreur.
     AND  #10       ; Fichier Ascii ?
     JR   Z,BLOC    ; Non alors mode bloc.
     LD   HL,#8000  ; Mode Ascii octet par octet.
LIT  CALL #BC80     ; Implantation à l'adresse &8000.
     LD   (HL),A    ; Octet lu dans l'accumulateur.
     INC  HL        ; Pointeur incrémenté.
     JR   C,LIT     ; Lecture si pas finit.
     JR   FERM      ; Fermeture du canal.
BLOC LD   HL,X      ; Tampon de 2 ko.
     CALL #BC83     ; Lecture totale du fichier.
FERM JP   #BC7A     ; Fermeture et retour au Basic.
ERR  LD   A,7       ; Bip émis lors de la
     JP   #BB5A     ; génération d'erreur.
;
NOM     DEFM FICHIER.EXT
X
;
```

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780



EN EXCLUSIVITE :
MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128 A DES PRIX PLANCHER !

PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR POUR CPC 6128
(Les CPC 464+DD1/664 nécessitent une extension mémoire DK Tronics 64K)

OXFORD P.A.O.

Un FANTASTIQUE progiciel en FRANÇAIS pour créer facilement vos mises en page.
La disquette 3" comprend 350 Koctets de programmes, fichiers, projets, icônes, motifs, figures géométriques, bordures, 28 fontes de caractères, etc. aisément redéfinissables.
Créez facilement vos documents, fontes, dessins, icônes, etc.
Intégrez texte, vos copies d'écran personnelles, etc. à vos documents.
Edition, copie et mouvement de blocs de travail entiers.
Edition et création de caractères, motifs, dessins, etc. à un demi pixel près.
Zoom, effets miroir, vidéo inversé, "tête en bas", etc.
Compatible avec SOURIS Siren (et AMX), manettes ou clavier et avec imprimantes matricielles AMSTRAD (sauf DMP1), EPSON et compatibles, et de type IBM.
Copies imprimées multiples, échelle à 100 %, à 50 %, à 25 %.
Nombreuses possibilités, de l'impression légère rapide à l'impression de précision "une aiguille" en très haute résolution.
Entièrement en français. Manuel complet très détaillé en français. Enfantin à utiliser.

OXFORD P.A.O. sur disquette 3" pour CPC 6128 (ou 464+DD1/664 avec 128K) ne vaut que .... **250,00 FF** port compris
(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.)

BIG FLASHER

Plus de 200 Koctets de RSX et progiciels utilitaires en français, extrêmement simples à utiliser !.

Plus de 130 options d'exploration, édition, recherche, création, manipulation, information, compactage, formatage, archivage, copie, gestion d'imprimante, création de posters de 8 pages, programmation de touches, calculations, copies d'écrans, double PEEK, double POKE, tri de données, traceur, gestion de couleurs, input, call, analyses, etc.

Toutes les RSX peuvent être incorporées dans des programmes personnels. La plupart des options comportent un envoi facultatif sur imprimante. Compatible clavier, manette et souris AMX.

Enorme manuel en français, bourré d'exemples.

BIG FLASHER (DISC 3") en français pour CPC 464/664/6128 ne vaut que .... **200,00 FF** port compris
(Envoi avion hors Europe + 20 FF S.V.P.)

TRANSFERTS CASSETTE - DISQUETTE

NEMESIS EXPRESS 3

Le progiciel de transfert universel

Heureux propriétaire d'un lecteur de disquettes, avez-vous un ou deux problèmes à trouver un logiciel de transfert extraordinaire pour archiver votre collection de cassettes sur des disquettes ?
Ne vous tapez plus la tête contre les murs ! D'abord ça fait mal, et puis ça peut réveiller les voisins !... Procurez-vous **NEMESIS EXPRESS 3...**
NEMESIS EXPRESS 3 comprend 130 programmes utilitaires sur les deux faces d'une disquette !
NEMESIS EXPRESS 3 possède un "renifleur" automatique qui vous indiquera la meilleure façon de transférer vos cassettes.
NEMESIS EXPRESS 3 est le plus puissant logiciel de transfert K7/DISC en Grande-Bretagne.
NEMESIS EXPRESS 3 est universel. Il transfère les cassettes nouvelles, récentes ou même anciennes !
NEMESIS EXPRESS 3 détecte le compteur de vies des jeux pour modifications.
NEMESIS EXPRESS 3 pour 464/664/6128 est en français. Il est accompagné d'un manuel complet et extrêmement détaillé en français.

NEMESIS EXPRESS 3 (Disc 3") en français ne vaut que .... **200,00 FF** port compris
(Envoi avion hors Europe + 20 FF S.V.P.)
Rajoutez 30 FF et nous joindrons les détails de transfert de 1400 cassettes avec NEMESIS EXPRESS 3.

Les produits ci-dessus sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS. Ils ne sont pas en vente dans les magasins.

Envoyez vite votre commande (en français) **à :**

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - **Tél. + 44 - 291 625 780**
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

REGLEMENT A L'ORDRE DE "DUCHET COMPUTERS" par : • Mandat Poste International en Francs • Chèque personnel français bancaire ou CCP en Francs • EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion) • CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque • Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS (indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas votre carte).

Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 625 780** de 8 h à 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.

Nous exportons nos produits non seulement vers les pays du Marché Commun, mais aussi vers plus de quarante pays francophones et francophiles. Nos prix sont exempts de taxes britanniques. Nous attirons l'attention de notre aimable clientèle sur ses responsabilités concernant les formalités d'envoi de fonds, taxes locales, licences éventuelles, etc... qui seront à sa charge selon la législation en vigueur dans le pays respectif de destination.

ASSEMBLEUR



Je trouve qu'on s'est bien amusés les mois précédents et qu'il serait sage et judicieux de passer à des choses moins drôles mais tout aussi passionnantes. J'avais vendu la mèche le mois dernier, nous allons voir ensemble quelques routines mathématiques indispensables dans les programmes assembleur.

Pour ceux qui se posaient plein de questions concernant les rotations et décalages d'octets, un rayon de soleil va illuminer les coins sombres de leur savoir. Avant d'entrer dans de longues explications et pour une meilleure compréhension, je vous donne les différents types de rotations et décalages qui sont applicables à tous les registres 8 bits "A,B,C,D,E,H,L", ainsi qu'aux contenus des registres HL, IX et IY "(HL),(IX+n),(IY+n)".

LES ROTATIONS

RL, RLC, RR, RRC, et RLA, RLCA, RRA, RRCA.

Les quatre premières rotations sont valables pour tous les registres, comme dit plus haut. Par contre, les quatre suivantes sont des exclusivités du père accumulateur.

RL, décale les bits du registre vers la gauche et passe la carry dans le bit 0, alors que le bit 7 va, quant à lui, dans la carry.

RLC, c'est comme RL, à la différence que le bit 0 est honoré par la valeur contenue dans le bit 7.

RR, décale à droite, le bit 0 va dans la carry et la carry dans le bit 7.

RRC, comme RR, si ce n'est que le bit 7 est rempli par le contenu du bit 0.

Les quatre rotations RLA, RLCA, RRA, RRCA sont les mêmes que celles précédemment vues, sauf qu'elles

ne tiennent que sur un octet au lieu de deux, et ne concernent que l'accu. Il existe deux autres rotations que, pour l'instant, on laisse de côté, à savoir RLCA et RRCA.

LES DECALAGES

C'est encore plus simple que tout à l'heure. Il n'y en a que trois : SLA, SRA et SRL.
SLA, décale les bits à gauche et met 0 dans le bit 0.
SRA, décale les bits à droite et met le bit 0 dans la carry (attention, le bit 7 ne change pas de valeur).
SRL, décale les bits à droite, met dans la carry le bit 0 et met 0 dans le bit 7.
Tout cela n'est pour l'instant que du chinois et vous ne pigez pas un mot de ce que je viens d'expliquer ? C'est normal, car pour tout comprendre, il faut lire la suite, alors lisez, que diable !
00000001 en binaire représente 1. 00000010 dans le même langage représente 2. La différence ? On a glissé les bits vers la gauche et mis un 0 dans le bit 0. Si on refait la même opération, on trouve 00000100 qui représente 4.
Alors, on commence à se comprendre ? La mnémonique SLA fait exactement la même chose, à savoir une multiplication par 2. Le résultat, toutefois, n'est représenté que sur 8 bits, donc en dessous de 255. Reportez-vous au premier petit programme et vous verrez que les deux instructions ADD A,A et SLA A sont similaires, elles multiplient par 2 et par 2 (donc par 4) l'accumulateur.

On doit, bien sûr, corser les choses si la valeur par laquelle doit être multiplié l'accumulateur n'est pas une puissance de 2. Pour cela, on ruse. On note les puissances de 2 et on regarde si, par chance, la somme de 2 ou de 3 de ces puissances ne ferait pas l'affaire. C'est le deuxième programme qui fait une multiplication par 10. Eh oui, 8 et 2 font bien 10. On multiplie l'accu par 2 et on le place dans le registre B, on continue par 4 et par 8 et on additionne B pour obtenir le résultat demandé. Il ne vous est bien entendu pas interdit d'utiliser les soustractions ou les additions pour venir à vos fins.

PLUS SERIEUX ENCORE

Tout marche à merveille, avec deux petits inconvénients cependant. Parfois, c'est long et fastidieux et cela ne marche que pour un type de multiplication, et n'étant pas universel, cela ne peut être appelé par un CALL. De plus, le résultat est sur 8 bits et je vois votre tête pour une multiplication du genre 23*107.
Voici donc la routine universelle qui marche partout. Le troisième programme multiplie l'accumulateur avec le double registre DE et met le résultat dans HL. Bien sûr, si vous travaillez 8 bits sur 8 bits, il ne faudra pas oublier de mettre le registre D à 0. Exemple : LD A,7 et LD E,102 et LD D,0 ou LD A,7 et LD DE,102, mais attention, dans le deuxième cas, aux débordements (le résultat doit être inférieur à &FFFF).
Voyons cela de plus près avec la valeur NB multipliée par 5. Cela revient à additionner NB*1 et NB*4. Idem pour NB*203, on pourrait faire 128*NB + 64*NB + 8*NB + 2*NB + 1*NB. Comme vous le constatez, ces chiffres sont tous des puissances de 2. Et c'est là que les décalages et rotations vont nous venir en aide.
Pour effectuer ce type de multiplications, on regarde un par un et de droite à gauche les bits de l'accu. Si c'est 1, on additionne dans HL la valeur de DE. On multiplie par 2 DE et on teste le bit suivant de l'accu, huit fois de suite. Le résultat, le voici, le voilà dans le troisième programme.

```
*********************
*     Doc N° 1      *
*                   *
*     A = A * 4     *
*********************
ADD  A,A   ; A = A * 2
SLA  A     ; A = A * 4
*********************
*     Doc N° 2      *
*                   *
*     A = A * 10    *
*********************
SLA  A     ; A * 2
LD   B,A   ; B = A * 2
SLA  A     ; A * 4
SLA  A     ; A * 8
ADD  A,B   ; A * 10
*********************
*     Doc N° 3      *
*                   *
*   HL = DE * A     *
*********************
       LD      B,8
       LD      HL,0
BOUC   RRA
       JR      NC,SAUT
       ADD     HL,DE
SAUT   SLA     E
       RL      D
       DJNZ    BOUC
*********************
*     Doc N° 4      *
*                   *
*     A = A / 4     *
*********************
       SRA     A
       SRA     A
*********************
*     Doc N° 5      *
*                   *
*     C = E / D     *
*     A = RESTE     *
*********************
       LD      B,8
       XOR     A
       LD      C,A
BOUC   SLA     E
       RL      A
       CP      D
       JR      C,SAUT
       SUB     D
SAUT   CCF
       RL      C
       DJNZ    BOUC
```

Pour tester les bits de l'accumulateur, on utilise la mnémonique RRA qui décale à droite les bits de l'accu et place dans la carry le bit 0. De ce fait, on peut tester la carry pour savoir si l'on doit ou pas additionner à HL la valeur de DE. Dans les deux cas de figure, on multiplie par 2 le registre DE. Pour cela, un petit SLA E multiplie par 2 le registre E et place le bit 7 dans la carry. On décale le registre D de la même façon, en lui plaçant dans le bit 0 la fameuse carry qui pourrait déborder. Et voilà une multiplication qui ne mange pas de pain, très rapide et qui peut être placée dans votre programme et appelée par un CALL. Sympa, non ?
Pour votre gouverne, et surtout pour les plus exigeants d'entre vous, dans les "Bidouilles" du moi de mai, on vous donnait une multiplication de 16 bits sur 16 avec le résultat sur 32 bits, alors si le cœur vous en dit...

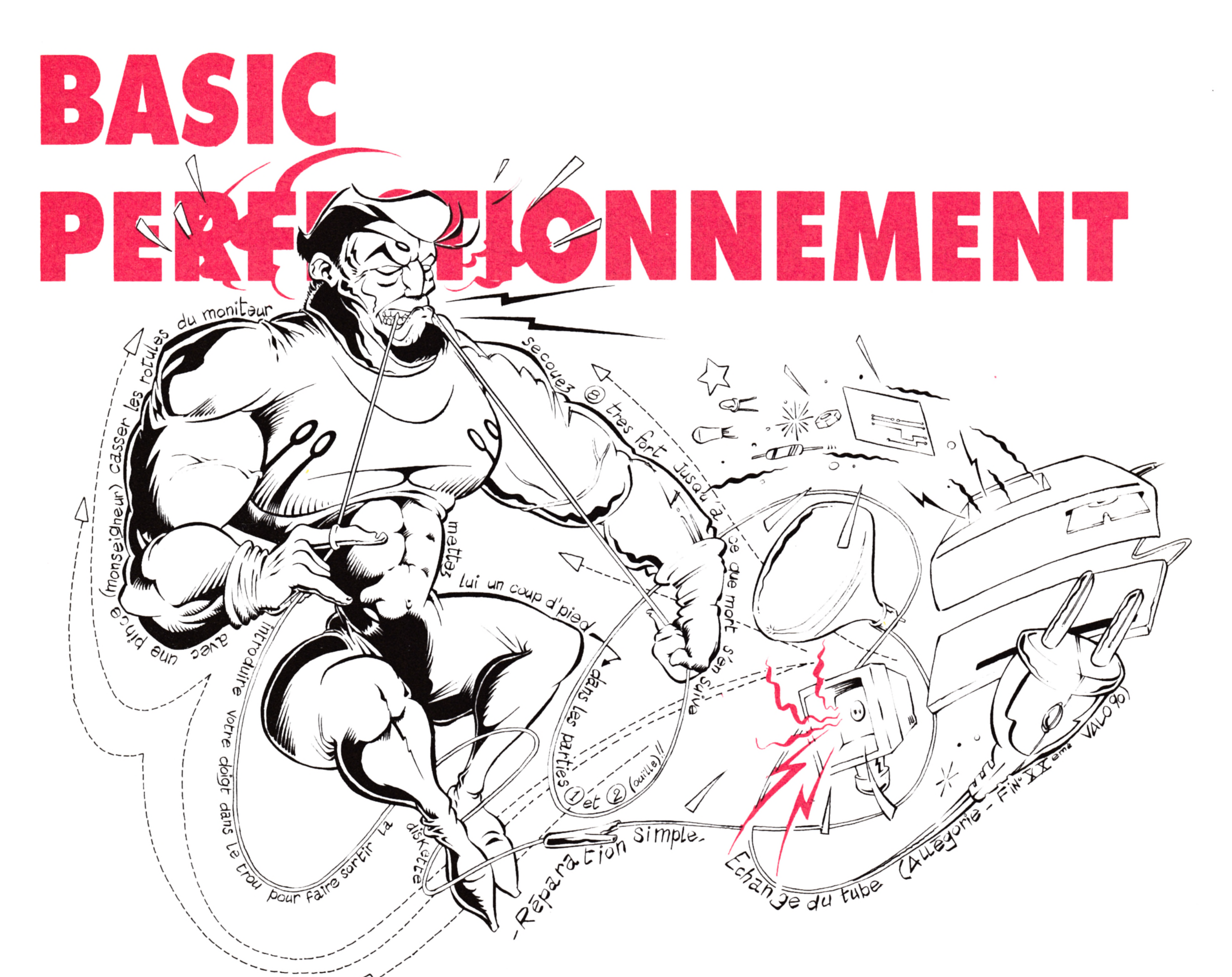
PREMIERE ET SECONDE DIVISION

Le moyen le plus simple de diviser l'accu par 2 est de décaler ces bits vers la droite. SRA A peut parfaitement faire l'affaire. Deux foix SRA A nous donne une division par 4 (quatrième programme). On peut aller ainsi jusqu'à la division par 128, car au-delà, le résultat est toujours égal à 0. Mais convenez que cela reste insuffisant. Pour y remédier, je vous propose une jolie multiplication sur 8 bits. On divise le registre E par D, on place le résultat dans C et le reste dans A. Pour comprendre le pourquoi du comment de cette division, il faut, comme tout à l'heure, décortiquer le principe. Et le principe est de retrancher le diviseur par le dividende, tant que le premier est plus petit que le second.
Le CCF sert à inverser la carry (0 si égal à 1 ou 1 si égal à 0). N'oubliez pas que la mnémonique RL place dans le bit 0 de l'opérande la carry, et que le bit 7 de cette même opérande passe dans la carry.
Voilà, c'est tout pour aujourdh'ui, amusez-vous bien et n'hésitez pas à m'écrire pour me demander la lune si le cœur vous en dit.

Zède le diviseur



BASIC PERFECTIONNEMENT



Aujourd'hui, on laisse un peu tomber le Basic pour la bricole. Eh oui, bien que les Amstrad CPC soient d'une robustesse inouïe, souvent très supérieure à certains micro professionnels, un petit ennui quelconque peut néanmoins survenir. A quoi bon programmer si tu doutes de tes SAVE ? Je vais te montrer que, dans la grande majorité des cas, tu pourras te dépanner tout seul et rapidement, même si t'es pas très bricoleur.

Si ton CPC vient de faire un long trajet dans un coffre de voiture en hiver, il est logique que bien des choses soient anormales lors de la mise sous tension ! Aucun micro ne fonctionne correctement au-dessous de 13°C. C'est même très dangereux, car l'intérieur va se couvrir de buée, et avec la haute tension du tube cathodique... Donc, tempère ton impatience et laisse-le revenir tranquillement à une température normale avant de l'allumer.

LE LECTEUR DE CASSETTES DU 464

1 - Les erreurs de lecture deviennent fréquentes, même avec des cassettes qui jadis passaient bien : c'est la tête de lecture qui s'est encrassée (un minuscule dépôt d'oxyde de fer très adhérent), ou elle s'est magnétisée à la longue.
Tu la nettoies avec un coton-tige imbibé d'alcool à 90° (rien d'autre que l'alcool ! Hic !), en frottant pendant au moins trente secondes car ce fumelard d'agglomérat est tenace.
Si la panne persiste, démagnétise avec une cassette spéciale.
2 - Le grand gag de l'AZIMUTAGE : Il s'agit d'un réglage mécanique très délicat à établir mais qui, ensuite, ne se dérègle jamais, quoi qu'en disent les vendeurs de cassettes défectueuses ! N'y touche surtout pas, même avec une cassette dite "spéciale azimutage".

Si ton CPC sait lire d'autres cassettes du commerce, c'est que son azimutage est correct. Si telle cassette est illisible, c'est que l'éditeur l'a enregistrée à un niveau trop faible. Et ce, pour gêner sa copie entre deux magnétophones...
3 - Pas de cassette de marque bidon à cinq francs la C60, bonne pour la parole mais incapable de fournir la bande passante et le niveau requis. Pas non plus de "chrome", "ferrochrome" ou "métal", car le CPC 464 ne sait pas les effacer complètement à chaque réenregistrement.

LE LECTEUR DE DISQUETTES

1 - Tu ne peux pas charger une disquette du commerce : il y a des logi-

ciels qui ne passent que sur 6128. Quelques vieilleries plantent si le clavier est un Azerty !...
2 - Tu ne peux lire une disquette enregistrée par un ami. C'est normal sur un CPC 464 avec une disquette formatée sous CP/M Plus d'un CPC 6128...
3 - Tu ne peux plus lire tes propres disquettes. C'est la tête de lecture qui s'est encrassée. Ce n'est pas grave :
Comme cela résulte de plusieurs années de service intensif, la babasse n'est plus sous garantie, donc, on démonte le capot ; prends pas la trouille, c'est très facile.
Sache que c'est la face inférieure de la disquette qui est lue ; de dessus, on voit un volet qui presse un petit feutre sur la tête. Soulève ce volet et celle-ci apparaît ; c'est une petite pastille claire et brillante. Frotte-la délicatement pendant cinq secondes avec un coton-tige imbibé d'alcool à 90° (et toujours rien d'autre !). Remonte, et te voilà peinard pour des années.
4 - A force d'être utilisée, une de tes précieuses disquettes est devenue difficile à lire, les ratés sont fréquents, et bien sûr tu n'avais pas fait de double. Si Diskcopy (ou Disckit) ne fonctionne pas, essaie de la dupliquer par Hercule ou Discologie ; souvent on obtient alors une copie plus fiable que l'original.
5 - Tu penses avoir fait une affaire avec ces "disquettes blanches" (sans marque ou marque bidon) vendues à un prix imbattable. L'expérience montre pourtant que le déchet est de l'ordre de 2 à 4 dans une boîte de dix ! Alors, si t'es un fan de la roulette russe...

NB : Actuellement, les disquettes blanches en 5 pouces 1/4 semblent bien plus fiables que celles en format 3 pouces.

AH ! FUYEZ DOUCE IMAGE !

1 - L'image défile verticalement. Agis sur le petit réglage arrière V.HOLD équipé d'un axe en plastique. Un simple transport en voiture peut suffir à le faire bouger. Certains logiciels exigent un ajustage précis de ce réglage.
2 - L'image est très mal centrée droite-gauche (visible avec un Border), ou pire, présente des déchirures horizontales. A l'aide d'un petit tournevis avec lame en plastique, agir sur le réglage arrière, marqué H.Hold.
3 - L'image n'est pas très nette. Il y a un réglage de focalisation accessible par l'arrière (avec tournevis plastique) : c'est ce petit trou non légendé qui se trouve en haut à droite du réglage H.Hold.
4 - Le réglage de luminosité "craque", l'image se brouille et saute chaque fois que l'on y touche. C'est la piste graphitée de ce potentiomètre qui est usée. La pièce coûte dix balles, mais c'est la main d'œuvre...
Toutefois, on peut lui redonner un sursaut de jeunesse avec un produit miracle en bombe, appelé "KF Top Linear" (et avec un nom pareil c'est pourtant 100 % français...), que l'on trouve chez les détaillants en composants électroniques. Il te sera aussi utile en audio, pour les boutons de volume qui craquent.
Il te faudra démonter le capot arrière du moniteur (hors tension depuis plus d'une heure !), et injecter une giclée de ce produit, à l'aide du tube fin fourni, dans un des trous du boîtier du potentiomètre. Si du produit va à côté ce n'est pas grave, il est volatil.

LE CLAVIER CRADO RAMASSE MIETTES

Je n'ai pas encore connu le cas d'une touche de CPC qui rende l'âme par usure de sa mécanique, même pas la RETURN. En revanche, on ne compte plus les trombones ou épingles qui ont réussi à passer entre deux touches ! Si cela t'arrivait, il faut absolument faire sortir ce corps étranger, car un jour ou l'autre il pourrait occasionner des dégâts.
Première solution, retourner le clavier et le secouer ; ne rigole pas, des fois ça marche.
Seconde solution, enlever le cabochon de touche sous lequel a été repéré l'objet. Attention, pas la barre d'espacement, qui a une mécanique spéciale très difficile à remonter.
Pour extraire un cabochon :
1 - Fabrication du crochet spécial. On détord complètement un trombone, on le cintre en forme de U, les deux branches sont bien de même longueur et l'écartement est égal à la largeur d'une touche.
A l'aide d'une pince, on plie chaque extrémité à angle droit sur deux ou trois millimètres maximum, et ce, vers l'intérieur du U. C'est plus rapide de le faire que de l'expliquer...
2 - Tu glisses ce U renversé sous la touche afin que les parties repliées soient sous le cabochon, au milieu.
3 - Pose ton autre index sur la touche, et tu tires verticalement sans brusquerie. Si tu ne poses pas un doigt sur la touche pour la retenir, le cabochon et un ressort iront au plafond, d'où dix minutes de jurons proférés à quatre pattes !
Aucun problème pour remonter la touche : on pose le ressort sur son embase, le cabochon par-dessus, et on appuie pour encliqueter l'ensemble.

CE PAUVRE JOYSTICK

Tu en es peut-être à ton 27e... grande brute ! Ça se démonte : dedans il n'y a que des contacts électriques et des ressorts fatigués. Redresse (un peu) quelques lamelles avachies, et encore un coup de bombe magique pour désoxyder ces contacts. Et c'est reparti pour 12 000 aliens à lasériser sans pitié.

LA GRANDE LESSIVE

Ton écran se salit et s'obscurcit à cause de l'électricité statique qui attire les poussières de l'air (surtout les modèles couleur). La couche devient très résistante et un chiffon sec ou humide seront impuissants. Un seul remède, l'alcool à brûler sur du coton hydrophile ; et tu seras surpris par la couleur prise par le coton... Il faudra s'y reprendre à plusieurs fois jusqu'à disparition totale des auréoles.
Les touches du clavier deviennent vite très crasseuses par le sébum de la peau. Beurk ! C'est plus un Azerty, c'est un Cacazerty. Là encore, du coton et de l'alcool à brûler, et te voilà face à un micro flambant neuf. Du coup, on se sent un peu rajeunir... Areu-areu.

LES BOURDES A NE JAMAIS FAIRE !

Puisque nous parlions nettoyage, n'utilise jamais d'eau savonneuse ou des produits pour les vitres, cela pourrait dégouliner là où il ne faut pas : sous le tube cathodique vers l'électronique ou dans les petits ressorts des touches du clavier. Surtout pas d'autres solvants que l'alcool !
- Ne touche à aucune vis à l'intérieur du lecteur de disquettes ou du magnétophone. Très souvent, il s'agit de réglages super fins que l'on serait bien incapables de restituer.
- Ne touche pas à l'arrière du tube cathodique, même éteint : tu risquerais une décharge électrique très brève mais ultra forte !
Comme je te l'avais promis, ces rares petites interventions salvatrices ne nécessitent pas de connaissances spéciales ou un talent de fin bricoleur, ni la grosse caisse à outils avec chalumeau à découper. Pourvu que je ne m'attire pas les foudres des ateliers de réparation pour incitation à la concurrence déloyale !

Joe LASCIENCE

DE L'ARCADE A L'ACTION



Attention ! L'heure est grave. Vous assistez en direct à la naissance du nouveau bébé de votre revue préférée. Moi, Poum, en ce jour du 20 juin de l'an de grâce 1990, je promets solennellement de vous livrer tout mon savoir sur la création de jeux d'arcade.

Nos journalistes sont tous à leur poste, voici à chaud leurs commentaires sur cet événement mondial :

Sined : "Eh bien, c'est pas trop tôt. Depuis que nos lecteurs nous réclamaient une nouvelle rubrique qui traitera des..."

Franck : "Excuse-moi de t'interrompre, mon cher Sined, mais j'ai des nouvelles toutes fraîches provenant de la salle de rédaction. Oui ! Je vois Poum au travail. Oh, c'est extraordinaire ! Quel spectacle !"

Zède : "Je confirme, mon cher Franck. Ce n'est pas possible ! Il a en plus un laser à rayon plasma muni d'un compresseur 38 soupapes à injection radio magnétique !"

Lipfy : "Zzzzzzzzzzzz."

A force de voir le courrier que je reçois (et je ne vous parle même pas des coups de fil anonymes qui me menacent de mort si, dans les plus brefs délais, je ne donnais pas suite à mes promesses), je me sens fin prêt pour partir avec vous vers une nouvelle aventure qui, cette fois, nous fera découvrir le monde merveilleux des jeux d'arcade.

Durant notre balade, on verra comment organiser un jeu d'arcade, comment faire ses sprites et les animer, comment tester les collisions et gérer les bruitages. On passera un moment également sur la mémoire écran.

Une condition tout de même pour le bon déroulement des opérations : il me faut plein, plein de courrier pour que je sache sur quel pied danser et surtout que je connaisse tous les problèmes que vous pouvez rencontrer.

Avant de finir cette page, sautez vers votre bureau et prenez une plume et du papelard et griffonnez-moi quelque chose, sinon j'arrête le massacre dans les deux mois qui suivent. VU ?

Chez nous, l'écran de nos machines en a dérouté plus d'un, c'est pour cette raison que nous allons l'affronter de face. Puisque vous êtes courageux, suivez-moi.

L'ECRAN DU CPC A LA LOUPE

Je dois vous avertir que le suivi de ces articles demandera de votre part un minimum de connaissances en assembleur car, contrairement aux jeux d'aventure, la réalisation des jeux d'arcade sous Basic ne me paraît pas d'un grand intérêt (on se trouve très rapidement bloqué par des problèmes de vitesse et d'organisation). Je vous donnerai tous les chiffres en hexa. Alors, pour les moins forts d'entre vous, courez du côté de chez Zède et revenez nous voir, la porte reste grande ouverte.

Pour commencer avec cette mémoire écran, sachez que la mémoire de l'ordinateur va de 0 à &FFFF. Les octets allant de &C000 à &FFFF sont réservés à cette mémoire écran. N'importe quelle valeur mise dans ces octets fera apparaître quelque chose à l'écran. Pour vous en persuader, encodez ce qui suit :

```
10 MODE 1
20 POKE &C000,RND*&FF
30 GOTO 20
```

ou

```
10 MODE 1
20 POKE &C000+RND*&4000-
```

1,&FF
30 GOTO 20
Dans le deuxième minuscule programme, le &4000 correspond à la taille de notre détestable mémoire écran qui, je l'espère, deviendra bientôt notre mémoire écran chérie. Le petit -1 évite un débordement de cette mémoire ; en effet, &C000+&4000 donne 0, ce qui est un de trop pour les micro 8 bits.
Vous devez désormais être familier avec quelques chiffres comme &C000 qui est le début de l'écran, &4000 qui est la longueur en octets de la mémoire écran et &FFFF qui en est la fin. Il existe deux autres chiffres importants : &50 et &800 (nous verrons un peu plus loin le rôle de ces deux p'tits gars).
Pour voir comment les octets des notre écran sont alignés, encodez ce qui suit. Vous verrez la logique des octets les uns par rapport aux autres.

```
10 MODE 1
20 FOR I=&C000 to &FFFF
30 POKE I,&FF:NEXT I
```

Etrange, non ? Le premier octet est &C000, à sa droite on trouve &C001, suivi de &C002, &C003... jusqu'à &C04F. La 1re ligne a donc une longueur de 80 octets (toutes les autres lignes également...). L'octet qui suit est le &C050 (&C050-&C000 donne &50, et c'est le premier chiffre qui devra être gravé sur vos cellules grises).
Sa place devrait être en début de la 2e ligne, mais on constate rapidement que les choses ne sont pas ce qu'elles devraient être, car l'octet &C050 est le début de la 8e ligne. En continuant cette logique, on passera en revue les 25 premières lignes de l'écran en sautant, à chaque fois, de 8 lignes vers le bas. En fin de la 25e ligne, on revient tout en haut et on commence sur la 2e ligne, à savoir juste en dessous de l'octet &C000. L'adresse de cet octet est &C800 (tiens, &C800-&C000 ça donne &800. Et voilà le deuxième chiffre qu'il fallait retenir).
Cela étant, on constate que peu importe la ligne sur laquelle on est positionné : en additionnant 1 à l'adresse mémoire, on se trouve un cran à droite (sauf si l'on est déjà coincé sur le bord droit), et en décrémentant ce même octet, on se voit aller à petits coups à gauche (il est vrai également qu'il ne faut pas se trouver sur le bord gauche). Par contre, pour monter et descendre, c'est une autre histoire.

L'AUTRE HISTOIRE DE L'ECRAN

On se replace tout en haut à gauche (comme j'ai l'habitude de le dire sur le segment haut gauche SHG ou &C000), et on voit que pour descendre on doit additionner à &C000 la valeur &800. On essaie, et ô miracle, ça marche. On continue, plus &800 et on se trouve bien sur la 3e ligne, etc., etc., et on arrive sur la 7e ligne.
On est sur l'adresse &F800. Si on additionne un petit &800, on déborde de l'emplacement mémoire. Pour cela, je raisonne : "Quand j'étais sur &C000 (en haut à gauche), en additionnant &50, je me trouvais 8 lignes plus bas. En additionnant 8 fois &800 je me suis trouvé aux fraises, car débordé. Alors, j'en déduis que pour retomber sur mes pattes, je vais faire le chemin inverse. Je retranche les 8 fois &800 pour me retrouver en haut, et j'additionne le petit &50.
D'où la formule magique : "Quand l'eau déborde, retranche 8*2048 et additionne 80." En deux mots, pour descendre on additionne toujours &800 et, si on constate que l'on dépasse les &FFFF autorisés, on retranche 8*&800 et on additionne &50 ou, pour être encore plus clair, on retranche &3FB0 hexa.
Voici un petit prog Basic pour calculer l'octet écran se trouvant sous celui à qui on rend visite :

```
10 ADR=ADR+&800
20 IF ADR>65535 THEN ADR+
ADR-8*&800+&50
```

ou l'équivalent assembleur :

```
;En entrée HL pointe sur l'octet écran
;Le registre BC est modifié
;
  LD BC,&800
  ADD HL,BC
  RET NC
  LD BC,&C050
  ADD HL,BC
  RET
;
```

Vous voyez, additionner &C050 ou soustraire &3FB0 revient au même, car &C050+&3FB0 est égal à 0. Vous vous posez sans doute la question : "Pourquoi faire une addition quand on peut obtenir le même résultat avec une soustraction ?"
ADD HL,BC et ADC HL,BC existent en assembleur, SBC HL,BC aussi. Par contre, SUB HL,BC non. Alors, pour faire la soustraction, il faut d'abord mettre la carry à 0 et cela prend une instruction qu'il vaut mieux apprendre à éviter (comme le dirait le père Barbare, c'est de l'optimisation).
Comme mon ami Zède le dit si bien dans ses articles, il existe des vecteurs pour venir en aide aux programmeurs que nous sommes. En l'occurrence, il existe le vecteur BC26 qui fait exactement l'opération que nous venons de voir, c'est-à-dire le calcul de l'adresse inférieure d'un octet écran. Son avantage ? Il teste toutes les anomalies comme les dépassements, ou les écrans placés dans n'importe quelle zone de la mémoire (eh oui, un écran, si on le force, peut se loger en &4000, par exemple).
Avoir les avantages sans les inconvénients me paraît rare, et le BC26, je l'avoue, met plus de temps pour faire ses calculs, c'est d'ailleurs pour cette raison que je préfère utiliser le petit prog ci-dessus.

A VOS MARQUES, REPOS !

Je sais, tout ça est relativement rasoir à lire et à comprendre, mais malheureusement, il faut y passer. Vous avez donc deux mois pour tout comprendre et vous sentir à l'aise dans le monde de l'écran CPC. Un dernier mot pour être complet, il va de soi que pour les calculs écran, on peut les faire en remontant vers le haut.
En utilisant les vecteurs systèmes, on peut, par exemple, appeler le BC29 qui calcule l'adresse en haut de l'octet pointé par HL. Pour réécrire celui-ci, c'est un petit peu plus compliqué que l'autre mais enfin, voici ma version (qui n'est absolument pas universelle) :

```
LD      BC,&F800
ADD     HL,BC
LD      A,H
CP      &C0
RET     P
LD      BC,&3FB0
ADD     HL,BC
RET
```

Pour donner deux mots d'explication concernant ce prog, je dirai que le débordement ne se calcule pas par rapport à &FFFF mais à &C000 et qu'il faut vérifier qu'on n'est pas en dessous. Pour cela, on regarde la tronche de &C000 en binaire :
1100000000000000
Dans le registre L, on a 0 et dans H, 192 ou 11000000. Toutes les valeurs en dessous de &C000 feront que le registre H aura une valeur inférieure à &C0, d'où le test CP &C0 et le retour par RETP, ou retourne voir tes potes si t'es plus grand (si le cœur vous en dit, remplacez la comparaison par les opérations logiques).
Allez, au boulot, et rendez-vous dans deux mois pour une suite beaucoup plus passionnante.

Poum



Libérez toute l'énergie de votre CPC, Carburez aux "ROM"

PROGRAMMATEUR D'EPROMS — 475 F

Créez et installez tous vos logiciels favoris sur ROMS grâce au PROGRAMMATEUR D'EPROMS (se branche sur le port d'expansion, livré avec disquette programme.

ROMBOARD — 349 F

Boîtier de connexion de 8 roms + 2 sorties bus supplémentaires.
Indispensable pour l'utilisation des roms.

ROM VIERGE 16 K — 60 F

Le Meilleur logiciel de Création de Jeux !

SPRITES ALIVE — DISC 349 F

Si vous voulez réaliser vos propres jeux ayant un aspect **PRO**, c'est SPRITES ALIVES qu'il vous faut.
- Usage Basic simple.
- Mouvement souple PIXEL par PIXEL.
- Detecteur de Collisions vraies.
- Compatible Souris, Joystick, Clavier.
- 23 K de mémoires programmées
- Commandes automatiques de missiles.
- Mode Labyrinthe automatique.
- 64 Sprites Super-Chouettes.
- 70 commandes supplémentaires en Basic.
- Puissant, Hyper rapide grace au Compiler.
- 6 programmes de démo Basic.
- 2 programmes de démo Compiler.

PROTEXT

Sans aucun doute le meilleur traitement de texte sur CPC, reconnu comme le N° 1 par toute la presse spécialisée.
Complet, puissant, hyper rapide, d'utilisation très facile.
Compatible toutes imprimantes.

ROM : 399 F — DISC : 299 F

MAXAM

Assembleur-Déassembleur, système complet de développement du Z 80.
Le NEC + ULTRA du programmeur.
Menu déroulant : Load, Merge, Save, Print, Find, Replace, etc.

ROM : 399 F — DISC : 299 F

UTOPIA : Donnez plus de puissance à votre CPC ! Un atelier complet dans une ROM utilitaire de 16 K comprenant 50 commandes dont :
— Copie d'écran graphique
— Editeur complet de Disc
— Commande de gestion de Roms
— Utilitaire de programmation Basic
— Formatage et copie de Disc

ROM 299 F

PAGE PUBLISHER P.A.O. — DISC 295 F

- Publication assistée par ordinateur 6128
- Créez très facilement vos documents, posters, petits journaux, logos, etc.
- PAGE PUBLISHER P.A.O. permet le contrôle, aussi bien de l'impression que du graphisme.
- Compatible toutes imprimantes matricielles, EPSON, DMP 2160/3160
- Géré par ICONES et MENUS, PAGE PUBLISHER P.A.O. peut être piloté par clavier ou joystick.
- RECONNU COMME LE N° 1 DE LA MICRO EDITION PAR LA PRESSE EN GB POUR SON RAPPORT QUALITE/PRIX.

COLORDUMP 2 — DISC : 199 F

Enfin l'image couleur sur imprimante à partir de votre CPC.
Un régal pour les yeux avec
la STAR LC10 Couleur !
Compatible Epson + DMP 2000/3000 avec rubans couleurs. (ROUGE, BLEU, JAUNE ou NOIR) au prix de 59 F le ruban.

PACK QUALITAS PLUS V. 2DISC : 495 F

A rendre jaloux GUTENBERG ! Toute l'imprimerie moderne à la portée de votre imprimante, plus de 50 polices de caractères.
Le PACK QUALITAS PLUS comprend :
— QUALITAS PLUS V.2
— Interface KDS - 8 Bits
— Pack FONTES supplémentaires.

990 F

AMSTRAD 464 / 6128

Video **I**mage **D**igital **I**nterface

VIDI Transfert les images directement de votre magnétoscope caméra télé vers votre ordinateur pour être ensuite imprimées, sauvegardées etc.

VIDI: est compatible avec The Advanced OCP ART STUDIO - AMX pagemaker - AMX STOP PRESS

Simplement le meilleur !

MICROMAG " L'ATELIER DE L'ARTISTE "

THE ADVANCED OCP ART STUDIO — 245 F

Le meilleur logiciel de dessin et d'Art graphique paru à ce jour pour le 6128. 464 + **DK'TRONICS**

PROMOTION !!

THE ADVANCED OCP ART STUDIO + une souris **Genius Mouse — 695 F**

+ 1 tapis souris + 1 souris house + 1 interface souris

AUGMENTEZ LA MEMOIRE DE VOTRE CPC !
DK'TRONICS

Extension Mémoire 64K/464	499 F
Extension Mémoire 256K/464	1090 F
Extension Mémoire 256K/6128	1090 F
Silicon Disc 256K/464 ou 6128	1299 F
Crayon optique cassette	199 F
Crayon optique disquette	290 F

SILICON DISK : Permet le travail sur fichier comme sur un disque normal avec un temps d'accès hyper rapide.
EXTENSION MEMOIRE : augmente de 64 K ou 128 K la capacité mémoire de votre CPC.
CRAYON OPTIQUE : Permet d'exploiter les capacités graphiques du CPC.

"MICRO MAG" *Le plus efficace* **"ST MAG"** C'EST UN PRODUIT EXCELLENT **"AMTIX"**
Golden screw driver award

REPRODUISEZ DES IMAGES GRACE AU
SCANNER DART 775 F

Un outil remarquable de reproduction d'images, documents dessins, photos, etc.
COMPATIBLE : avec
- DMP 2000/2160/3000/3160
- AMX Pagemaker, souris et crayon.
- CPC Disk ou cassette (à préciser)

DESCRIPTIF :
Rapport optique du balayage
X1 - X2 - X3 - X6
Menu déroulant sur écran avec **ZOOM, IMPRIMER** (format, 1/2 format) **sauvegarder - Texte,** etc.

MULTIFACE 2 LE COPIEUR

RESET — multiface two — STOP

Si vous souhaitez **GELER** un programme quelconque, le **COPIER** ensuite sur **DISQUETTE ou CASSETTE** *automatiquement* en appuyant simplement sur un bouton, la **SEULE et UNIQUE** solution c'est **MULTIFACE 2.**
D'une utilisation *simple* à la portée de tous, guidé par un *menu déroulant* sur écran.
Après avoir **LANCE** le programme, vous pourrez le **STOPPER** le **SAUVEGARDER** ou encore *l'étudier et le détailler* à votre convenance, grâce au **MULTI-TOOLKIT** incorporé dans **MULTIFACE 2.**
En appuyant sur **RETURN** ou en le **RECHARGEANT** la fois suivante il *reprendra automatiquement*, depuis l'endroit où vous l'avez **GELE.**
MULTIFACE fonctionne sur **CPC 464/664/6128,** et ne nécessite **RIEN DE PLUS.**
ACTUELLEMENT EN PROMOTION ~~575~~ **F 525 F**

THE INSIDER

Voulez-vous tout connaître à **L'INTERIEUR D'UN PROGRAMME CPC !**
Branchez **THE INSIDER,** dans *MULTIFACE 2,* **LANCEZ** un programme, **GELEZ-LE** et alors **INSIDER** vous *révèlera tout : il désassemble* complètement, *cherche* et *trouve* textes et codes, *affiche* et *modifie* **RAM** et registres du **Z 80,** *imprime.*
TOUT CECI POUR ~~149~~ **F 129 F**



LECTEUR 3.50/800 K POUR CPC

Indispensable pour les usagers ayant besoin de capacité de stockage 800 K - 80 pistes - Double faces.
Pour utiliser pleinement le Drive il est nécessaire d'avoir un des 3 logiciels suivants **RODOS - ROMDOS - RAMDOS.**
— ROMDOS et RAMDOS sont deux logiciels identiques sauf que ROMDOS est en Rom et nécessite l'utilisation d'un ROMBOARD pour installation, tout comme RODOS.
RAMDOS est livré en disquette. Ils sont tous les deux compatibles avec AMSDOS, CPM 2.2, et CPM +.
— RODOS livré en Rom est le plus complet, il offre plus de 50 commandes supplémentaires, configure automatiquement le drive B, offre un silicon disk, un buffer d'imprimante, l'accès disk est 3 fois plus rapide, compatible avec Amsdos, idéal pour les utilisateurs expérimentés.
Cependant si c'est uniquement le stockage que l'on recherche nous vous conseillons Romdos ou Ramdos.

LECTEUR 3.50 + ROMDOS 1295 F
LECTEUR 3.50 + RAMDOS 1195 F
LECTEUR 3.50 + RODOS 1295 F

3615 JESSICO
CPC-ST-PC-AMIGA

AMSTRAD JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

AMSTRAD TOP HITS

	C D
LES AVENTURIERS	145/192
Indiana Jones + Strider Vigilante + Forgotten Worlds	
WORLS CUP 90 COMPIL	155/192
Kick off + G. Lineker Hotshot Tracksuit manager	
LES FANATIQUES	242
Fire and forget + Arche Captain Blood + Super ski + Titan Grand Prix 500 + Crafton et Xunk	
COMPILATION 1	97/142
Silkworm + Double Dragon + Xenon + Gemini wing	
DRIVERS	145/192
Chicago 90 + Highway Patrol Quad + Grand Prix 500	
MASTER SKATE	205
Skateball, Starwars, Tetris, ATF, Exolon, Mange Cailloux, etc.	
SIX SUPER CARS	135/215
Nigel Mansell's, 3D Grand Prix Overlander, Asphalt, Buggy2, Fury	
TOP 17	155/215
Airwolf, Batty, Bomb Jack 2, 1942 Commando, Saboteur 1+2, Sygma 7,	
DOUBLE ACTION	142/192
Double Dragon + Wec le Mans Real Ghosbusters + D. Thompson Oc.	
LES MAITRES NINJAS	125/172
Double Dragon + Last Ninja 2	
COIN OP HITS	119/169
Out run + Thunderblade + R. blasters. Spy hunter + Bionic com.	
LES VAINQUEURS	139/192
Forgotten worlds+Tiger Road +Thunderblade+Last Duel+Blasteroids	
PLATINIUM 1	119/192
Thundercats + Buggy boy Ik. warriors + gladiat. + Hopping mad +Beyon ice+space Harrier+Dragon lair..	
LES BARBARES	142/192
Barbarian 2+Renegade 3 +Double détente+Guerilla War	
12 JEUX FANTASTIQUES	142/192
Stormlord+Superscramble +Skate Crazy+Artura+H.A.T.E. etc.	
LES 100% A D'OR	145/192
Opération Wolf+Afterburner	
LA COLLECTION (15 jeux)	169/239
Arkanoid+Batman+Rambo+Top Gun Crazy cars+Match day+Match Point, etc.	
LES JUSTICIERS	142/192
Dragon Ninja+Robocop+Rambo 3	
12 JEUX EXCEPTION	129/149
Cybernoid+Deflector+Tour de force+Mask 2+Blood Brothers +Hercules+Northstar+Ranarama etc.	
GAME SET MATCH 2	145/192
Match day 2+Basket Master Super Hang On+champion ship+Sprint Track and field+Cricket+Snooker+Golf	
GEANTS D'ARCADE 2	145/192
Street fighter+Side arms Bionic commando+Gunsmoke+Désolator Shackled	
3D TANK SIMULAT	97/142
ALPHA KHOR	189
AMC SENIOR	125/169
BANGKOK KNIGHTS	97/142
BEVERLY HILL COP	105/145
BLACK TIGER	97/142
BLOODWYCH	142/192
BOMBER	142/192
BOXING MANAGER	97/142
BRIDGE SIMULATOR	215
BUBBLE +	145/189
CAPTAIN TRUNEO	125/169
CASTLE MASTER	97/142
CHASE HQ	97/142
CONTINENTAL CIRCUS	97/142
CRACKDOWN	105/140
CRAZY CARS II	135/165
CYBERBALL	97/142
CYCLES	97/162
DAMES SIMULATOR	215
DAN DARE 3	97/142
DARK CENTURY	135/169
DEFENDER OF THE EARTH	125/169
DEFENDER OF THE CROWN	172
DOUBLE DRAGON 2	97/142
DYNASTY WARS	105/145
EAGLES RIDER	189
E-MOTION	105/140
ESCAPE FROM THE PLAN	97/142
ETRANGES AFFAIRES	165/215
F15 STRIKE EAGLE	109/169
FER ET FLAMMES	246
FIRE AND FORGET2	135/172
FLIMBO'S QUEST	97/142
FOOT. OF YEAR 2	97/142
GALAXIE FORCE II	115/155
GREAT COURTS	145/189
GUNSHIP	192/242
HAMMERFIST	97/142
HARRICANA	145/195
HEAVY METAL	97/142
HILL 19	97/142
HOSTAGES	165/220
HOT ROD	97/142
IMPOSSAMOLE	97/142
INTERNAT. 3D TENNIS	97/142
IRON LORD	172/220
ITALY 1990	125/175
IVANOE	97/142
KARATEKA	145/189
KICK OFF	135/169
KICK OFF 2	135/169
KLAX	97/142
LE MANOIR MORTEVILLE	192
LIVERPOOL	97/142
LODE RUNNER	145/189
MANCHESTER UNITED	97/142
MAZEMANIA	97/142
MEURTRE A VENISE	192
NINJA SPIRIT	97/142
NINJA WARRIORS	97/142
OCEAN BEACH VOLLEY	97/142
P47	125/169
PINBALL MAGIC	145/189
PIPEMANIA	135/169
PIRATES	169
PLAYER MANAGER	135/175
QUANDAM	97/142
QUARTERBACK	97/142
RAINBOW ISLAND	97/142
RIM RUNNER	97/142
RISK	97/142
REALM OF THE TROLLS	95/129
ROCK'N ROLL	97/142
SECRET AGENT	97/142
SHADOW WARRIORS	97/142
SHUFFLEPUCK CAFE	145/192
SILENT SERVICE	169
SIM CITY	145/192
SONIC BOOM	97/142
SPACE HARRIER 2	97/142
SPIDERMAN	135/175
STORMLORD 2	97/142
SUPER PLAY'S	165
SWITCHBLADE	97/142
TANK COMMAND	145/175
TEENAGE QUEEN	219
TENNIS CUP	159/189
TEST DRIVE 2	125/165
TINTIN SUR LA LUNE	142/192
TOP FUEL	97/142
TURBO OUT RUN	97/142
TURRICAN	97/142
VENDETTA	97/142
VOLLEYBALL SIMULATOR	97/142
WILD STREET	135/169
WORLD CUP SOCCER	97/142
X-OUT	97/142

MICRO CLUB 95 F

Uniquement en disquette

ARKANOID 1+2
GAUNTLET 1+2
OUT RUN + ROAD BLASTER
ENDURO RACER + SUPER HANG ON
IK+ + YIE AR KUNG FU
GRYSOR + GREEN BERET
CALIFORNIA + WINTER GAMES
STREET FIGHTER + TIGER ROAD
PLATOON + PREDATOR
CRAZY CARS + SUPER SPRINT
BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK
ACE OF ACES + INFILTRATOR
RENEGADE + TARGET RENEGADE
TOP GUN + SLAP FLIGHT
ROLLING THUNDER + RYGAR
D. THOMPSON + SUPER TEST
MATCHDAY 2 + BASKET MASTER
WONDERBOY + WIZZBALL
QUARTET + RAMPAGE
HYPERSPORTS + TRACK'N FIELD

RUBANS POUR IMPRIMANTES

RUBAN CITIZEN 120D	59
RUBAN EPSON MX-80	59
RUBAN DMP 2000/2160	59
RUBAN DMP 3000/3160	59
RUBAN DMP 4000	59
RUBAN DMP1	59
RUBAN PCW 8256/8512	59
RUBAN PCW 9512	59
RUBAN STAR NL10	59
RUBAN STAR LC10	59

UTILITAIRES

ADES DEBUGG	280
ADVANCED OCP ART STUDIO	245
AMSTRADIVARIUS	145/195
APPRENDRE L'ASSEMBLEUR	290
AUTOFORMATION BASIC	290
BUDGET FAMILIAL	225
CALCUMAT	390
CONTACT	380
COURS DE SOLFEGE 1	145/195
COURS DE SOLFEGE 2	145/195
D BASE 2	780
DATAMAT	390
DESSIN TECHNIQUE CPC	375
DESSIN TECHNIQUE TURBO 6128	715
DISCOBOLE 2	280
DISCOLOGY V.6.0	350
ECHOSOFT	395
FACTURES FACILES	285
GESTION DOMESTIQUE	180/240
GESTION BANCAIRE 6128	245
GESTION DE FICHIER 6128	290
GRAPHEUR	275
GRAPHIC CITY	189/245
HERCULE 2	395
HOUSE MUSIC SYSTEM	350
IMPRESSION	240
IMPRIM'IMAGE	280
INTEGRE (L') 1	425
INTERPRETE 2	280
KENTEL LE SERVEUR CPC	570
LA SOLUTION	595
MENTEL minitel malin + câble	350
MEPHISTO	205
MULTIFACE 2+ LE COPIEUR.	525
STATGRAPH	350
THE INSIDER	129
RAMDOS	279
RODOS	299
ROMDOS	299
ROMBOARD	349
MULTIPLAN	495
PACK GESTION	675
PACK PRINTER 6128	475
PAGE PUBLISHER PAO	299
PENTEL	670
PSYCHO-TEST	185
SPRITES ALIVE	349
TASWORD + MAIL MERGE	425
TEXTOMAT	390
TRAFFIC CB	189
TRAFFIC EMISSION	249
TRAFFIC SWL	249
VECTORIA 3 D	399
HORLOGE ASTRALE	325
MIROIR ASTRAL	295
PREVISIONS ASTRALES	355

CABLES

ADAPT.NOUVEAU BUS CPC	125
DOUBLEUR JOYSTICK	49
DOUBLEUR DE BUS	159
Centr. Amstr./imprim. Azerty IBM	149
Câble Centr. Ams/Impr.CPC	149
RALLONGE ECRAN/CLAVIER	149
CABLE EXTENS. JOYSTICK	49
CABLE EXTENS. PORT	170
CABLE FD1	139
CABLE MAGNETO CASSETTE	49
CABLE MINITEL CPC	55
CABLE PERITEL CPC	119
RALLONGE (ALIM+VIDEO 464) 1M.	109

LA NOUVEAUTE 90 !

THE MUSIC MACHINE 595 F

— Permet de composer de la musique, on peut éditer, sauvegarder, charger, Sons, rythmes et instruments
— C'est aussi une chambre d'échos avec plusieurs effets
— The Music machine sert également de batterie, huit tonalités de DRUM, sont programmées, mais on peut en reproduire d'autres
— Compatible 100% Midi
— SortieHifi + Micro
— Disquette ou Cassette

TURBO PEDALE 269 F

Frein + accélérateur au pied compatible tous Joysticks

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F

EDUCATIFS

CEDIC-NATHAN

ANGLAIS CONFIRME	185
ANGLAIS DEBUTANT	185
ANGLAIS TOP NIVEAU 2/1e	225
APPRENDS MOI A COMPTER M/CP	195
APPRENDS MOI A ECRIRE CP/CE..	195
APPRENDS MOI A LIRE M/CP	195
APPRENDS MOI A LIRE 2 CP	195
ATELIER PUZZLES MAT/CE	95
BALADE A COLOGNE 6/5e	225
BALADE A SEVILLE 6/5e	225
BALADE OUTRE RHIN 6/5e	180/225
BALADE PAYS BIG BEN 6/5e	180/225
BOSSE DES MATHS 3e	195
BOSSE DES MATHS 4e	195
BOSSE DES MATHS 5e	195
BOSSE DES MATHS 6e	195
CONJUGUEZ CE/CM	95
ECRIRE SS FAUTES V.1 6/3e	195
ECRIRE SS FAUTES V.2 6/3e	195
ENIGME A MADRID 4/3e	145
ENIGME A MUNICH 4/3e	215
ENIGME A OXFORD 4/3e	180/215
FRANÇAIS REUSSITE 3e	150
FRANÇAIS REUSSITE 4e	150
FRANÇAIS REUSSITE 5e	150
FRANÇAIS REUSSITE 6e	150
J'APPRENDS A ECRIRE M/CP	150
J'APPRENDS A LIRE M/CP	150
J'APPPENDS A OBSERVER M/CP	150
J'APP..NDS LES NOMBRES M/CP.	150
LABY..INTHE D'ORTHOPHUS	195
LABYRINTHE D'ERRARE	195
LABYRINTHE aux CENT CALCULS	195
LABYRINTHE aux MILLE CALCULS	195
MATHS 6/5E	225
MATHS SUCCES 5/6 ANS	150
MATHS SUCCES CM	150
MATHS SUCCES 3e	150
MATHS SUCCES 5e	150
MATHS SUCCES 6e	150
MICRO BAC ANGLAIS 1/1Ter	195
MICRO BAC ESPAGNOL 1/1Ter	195
MICRO BAC FRANÇAIS 1/1Ter	195
MICRO BAC GEO 1/1Ter	195
MICRO BAC HISTOIRE 1/1Ter	195
MICRO BAC MATHS B 1/1Ter	195
MICRO BAC MATHS C+E 1/1Ter	195
MICRO BAC PHYS.CHIM 1/1Ter	195
MICRO BREVET FRANÇAIS	220
MICRO BREVET MATH-ALGEBRE	220
MICRO BREVET MATH-GEOMETRIE	220
MICRO BREVET HISTOIRE	220
MICRO BREVET GEOGRAPHIE	220
MOTS CROISES MAGIQUES M/CE	95
MULTICOURS 3e	245
MULTICOURS 4e	245
MULTICOURS 5e	245
MULTICOURS 6e	245
NATHAN FRANÇAIS CP/CE1	225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CE2	225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CM1	225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CM2	225
NATHAN ECOLE MATHS CP/CE1	225
NATHAN ECOLE MATHS CE2	225
NATHAN ECOLE MATHS CM1	225
NATHAN ECOLE MATHS CM2	225
PREMIER PAS ANGLAIS	245

HATIER

FRANÇAIS DU BREVET	290
MATHS DU BREVET	290
ORTHOGRAPHE CE2	195
ORTHOGRAPHE CM	195
CALCUL CE/CM	195
OBJECTIF CALCUL CP	195
KIT CM2/6e	470
KIT 3e/2e	470
DEFI A L'INTELLIGENCE	290

MICRO C

ALLEMAND Primaire	220
ANGLAIS PRIMAIRE	199
ANGLAIS 4/3e	199
CALCUL RAPIDE	199
DECLIC LECTURE	199
EDUC. MATERNELLE 1	199
EDUC. MATERNELLE 2	199
ESPAGNOL PRIMAIRE	199
FRANÇAIS SONS	170/199
FRANÇAIS-CM	170/199
GEOGRAPHIE PRIMAIRE	199
GEOMETRIE PLANE	199
GRAMMAIRE 6/5e	199
ITALIEN PRIMAIRE	199
LECTURE CP	199
MATHS 2E CYCLE 1	199/250
MATHS 2E CYCLE 2	170/199
MATHS 3E	170/199
MATHS 4E	170/199
MATHS 5E	170/199
MATHS 6E	170/199
MATHS CE	170/199
MATHS-CM	200/250
ORTHO CM	199
SCIENCES PRIMAIRES	199
FRANCEGEO-MICROGEO	245

SUPER PROMO

ADVANCED OCP ART STUDIO	245
ADAPTATEUR TELE CPC + JOYSTICK+7 JEUX C/D	985
IMPRIMANTE DMP 2160 + TEXTOMAT	1690
PACK INTEGRE 1 GESTION DOMESTIQUE+AGENDA+etc	425
PACK GESTION TASWORD+MAILMERGE+SEMABANK	675
PACK PRINTER TASPRINT+TAS-COPY+TAS-SIGN	475
LA SOLUTION TEXTOMAT + DATAMAT + CALCOMAT =	575
MULTIFACE 2 + LE COPIEUR	525
THE INSIDER	129
LECTEUR DISQUETTE DDI-1+ 10 JEUX	1790
JOYSTICK QUICKJOY 5 SUPERBOARD	192
LECTEUR CASSETTE + CABLE	245
TOUS LES RUBANS PAR 3	144

LIBRAIRIE

102 PROGRAMME CPC	135
AMSTRAD EN FAMILLE	135
BIEN DEBUTER CPC	99
DICTIONNAIRE MICRO	99
GRAPHISMES EN ASSEMBLEUR	145
LANGAGE MACHINE CPC	129
LIVRE CP/M PLUS	149
SUPER JEUX AMSTRAD	140

JOYSTICKS

DOUBLEUR DE JOYSTICK	49
PHASOR ONE (+ MONTRE)	109
JOYSTICK CHEETAH 125+	85
COBRA	480
COMPETITION PRO	125
PRO 5000	125
QUICKJOY JUNIOR	85
QUICKJOY STICK	99
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	105
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	192
QUICKJOY IR INFRAROUGE	390
QUICKJOY M5 IBM XT/AT	195
QUICKJOY VI JETFIGHTER	145
QUICKSHOT TURBO II	135
KONIX SPEED KING	109
KONIX SPEED KING AUTOFIRE	125
KONIX THE NAVIGATOR	145
JOYSTICK CHEETAH PC	149
CARTE PC	179
PISTOLET MAGNUM	339
PISTOLET WEST PHASER	339
TURBO PEDALE	269

BOITIERS DE RANGEMENT

avec serrure + clé sauf Proto

BOITIER DS40LA	30x3"	89
BOITIER JSY 48	48x3"	99
BOITIER DD50L	50x5.25"	119
BOITIER DS100L	100x5.25"	149
BOITIER DS40LV	40x3.50"	89
BOITIER JSY80	80x3.50"	99

ETIQUETTES

ETIQUETTES DISC 3" LES 100	30
ETIQUETTES CASSETTE LES 100	30
ETIQUETTES 89x23 LES 500	69
ETIQUETTES DISC 3.50" LES 100	30

PERIPHERIQUES

SCANNER DART DISC	775
SCANNER DART CASSETTE	775
DIGITALISEUR ARA	1090
DIGITALISEUR VIDI	990
ADAPT. PERITEL MP-2F-CPC	485
LECTEUR CASSETTE + CABLE	245
LECTEUR DISQUE DDI-1	1790
LECTEUR DISQUE FD-1	1590
MULTIFACE 2+ LE COPIEUR	525
SYNTHE. VOCAL TMPI DISC	545
SYNTHE. VOCAL TMPI CAS.	545
SYNTHE. VOCAL TMPI+HP DISC	625
SYNTHE. VOCAL TMPI+HP CAS.	625
7 LOGICIEL Educt. vocaux	195
CLAVIER MUSICAL CKX100	1385
ADAPT. TELE+JOYST.+7 jeux C/D	985

dk'tronics

EXT. MEMOIRE 64K/464	499
EXT. MEMOIRE 256K/464	1090
EXT. MEMOIRE 256K/6128	1090
SILICON DISK 256K/464	1299
SILICON DISK 256/6128	1299
CRAYON OPTIQUE Cassette	199
CRAYON OPTIQUE Disquette	290

HOUSSES POUR AMSTRAD

Housse complète clavier+écran	
HOUSSE 464 COUL. OU MONO	87
HOUSSE 6128 COUL.OU MONO	87
HOUSSE DISC FD1	55
HOUSSE DMP 2000/2160	79
HOUSSE DMP 3000/3160	79
HOUSSE DMP 4000	79
HOUSSE PC1512 COUL./MONO	109
HOUSSE PCW 8256/8512	129
HOUSSE CITIZEN 120 D	79
HOUSSE STAR NL10	79
HOUSSE STAR LC10	79

ACCESSOIRES

CASSETTE D'AZIMUTAGE	119
COPY HOLDER	189
FILTRE ECRAN 14" Coul.	169
FILTRE ECRAN 14" Monoc.	159
SUPPORT IMPRIM. 80 Col.	149
SUPPORT MONITEUR 12-14"	139
MOUSE MAT (tapis)	65

DISQUETTES 3" POUR AMSTRAD

15 F 75* a l'unité par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	182 F	360 F	860 F	1575 F
3" 1/2 DFDD	89 F	150 F	360 F	690 F
5" 1/4 DFDD	60 F	110 F	260 F	480 F

* *Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans. Livrées avec enveloppes + étiquettes*

BOITIER PLASTIQUE 3"...... 30 F Les dix

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS* à retourner à **JESSICO** - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX

EXPEDITION GARANTIE PAR COLISSIMO
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 **PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO** **OUVERT 7 JOURS SUR 7**

TITRES (garantie echange immediat)	Qte	Prix	Montant
		S/ TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT LOGICIEL JEUX **18 F**
DOM TOM + ETRANGER **50 F**

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleu et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB

date d'expiration

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL ....

SIGNATURE OBLIGATOIRE

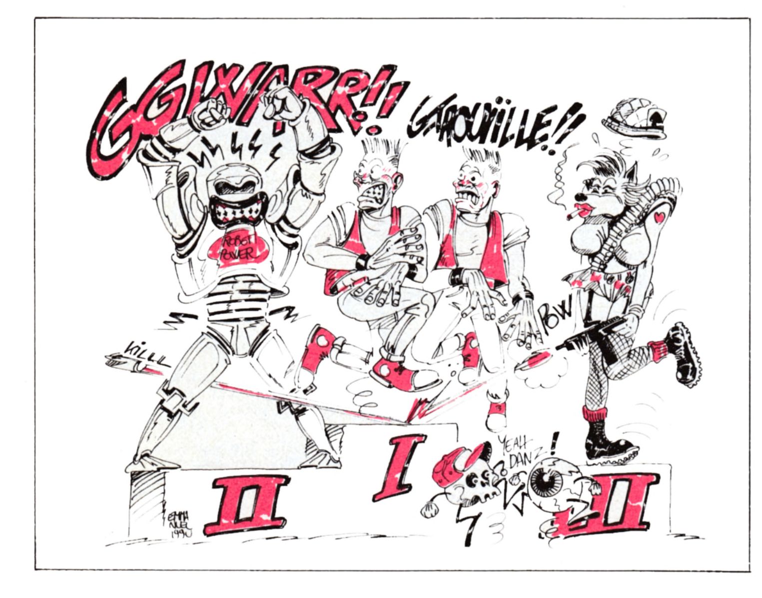
precisez votre ordinateur .... DISC ☐ K7 ☐

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

CPC 28

LE TOP MAG

Les deux gagnants du mois sont Céline Bertin de Ploufragan et Julien Courty de Sedan. Ils recevront un abonnement gratuit au journal. Envoyez vos Top sur carte postale à : Top Mag, MSE, 31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.



TOP MUSIQUE

1 BARBARIAN
2 RENEGADE
3 CYBERNOID
4 AFTERBURNER
5 AIRWOLF II

TOP ARCADE

1 DOUBLE DRAGON
2 CHASE H.Q.
3 OPERATION WOLF
4 R-TYPE
5 AFTERBURNER

TOP de CYRIL

1 NETHERWORLD
2 CHASE H.Q.
3 TITAN
4 HAMMERFIST
5 NEBULUS

TOP de SINED

1 CASTEL MASTER
2 GRYZOR
3 BARBARIAN
4 RICK DANGEROUS
5 PIPE MANIA

NOM ....
ADRESSE ....
MES CINQ SOFTS PREFERES SONT ....
1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
MA MUSIQUE PREFEREE EST :
....
MON JEU D'ARCARDE FAVORI EST :
....

– **1 DOUBLE DRAGON**
Virgin

▲ **2 ROBOCOP**
Ocean

– **3 OPERATION WOLF**
Ocean

▲ **4 CHASE H.Q.**
Ocean

– **5 BARBARIAN II**
Palace Software

▼ **6 TARGET RENEGADE**
Imagine

▼ **7 DRAGON NINJA**
Imagine

▼ **8 GRYZOR**
Ocean

▲ **9 BARBARIAN**
Palace Software

▼ **10 AFTERBURNER**
Activision

▲ **AMC**
Opera Soft

▲ **12 RICK DANGEROUS**
Firebird

▲ **DOUBLE DRAGON II**
Virgin

▼ **14 BATMAN**
Ocean

▲ **15 CRAZY CARS**
Titus

BASIC INITIATION



Aujourd'hui j'ai envie qu'on se marre un peu ! T'as rien contre ? On va parler des choses du hasard, et avec trois petits programmes que je viens de te concocter. J'te préviens, ils sont complètement loufs... tant pis pour les pisse-froid.

La fonction RND renvoie un nombre quelconque compris entre 0,000000001 et 0,999999999. Ouais, t'as bien lu : neuf chiffres après la virgule ! Jamais RND n'est égal à 1 ou à 0.
Donc, si je dis PRINT INT(RND*100), je vais obtenir des nombres entre 0 et 99 ; ils sont aléatoires (ou allés ailleurs si ça leur chante). Une sorte de tombola, pas plus truquée que les autres d'ailleurs...
Pour sortir des numéros compris entre 1 et 15, je ferai INT(RND*15)+1 C'est OK ? Bon ! Alors premier programme : il s'appelle NEIGE.BAS
Un beau ciel bleu, une belle prairie, mais voilà qu'elle se recouvre de flocons de neige. C'est tout (tu vois qu'on démarre doucement...).
Pour la prairie, j'ai mis par INK le vert 9 qui manquait à la palette du mode 0 ; puis neuf barres vertes en bas d'écran à coups de STRING$.
Il y a aussi une autre nouveauté : ligne 20 ON BREAK GOSUB, qui veut dire que si jamais tu me tapes ESC (plus facile que de me taper cent balles), le prog ira en 9000, et là, avant le END, je restitue toutes les options par défaut que j'avais changées. Parce que moi j'aime l'ordre, oui môssieur !

```
10 ' NEIGE
20 ON BREAK GOSUB 9000
30 MODE 0:INK 9,9:PAPER 6:PEN 9:CLS
40 FOR L=17 TO 25:LOCATE 1,L:PRINT STRING$(20,143);:NEXT:PEN 4
50 LOCATE 2,2:PRINT "Quel temps superbe !"
60 FOR W=1 TO 3000:NEXT
70 LOCATE 2,2:PRINT "Oh zut ! V'la qu'il neige..."
80 PLOT 640*RND,142*RND,4:GOTO 80
9000 MODE 1:INK 9,12:PAPER 0:PEN 1:CLS:END
```

LES DES SONT PIPES

Il y a un lézard dans le RND. Réinitialise ton CPC et tape FOR N = 1 TO

PC 1512

TRÈS PROFESSIONNEL... TRÈS AMSTRAD!

PC 1512
A PARTIR DE
4990F TTC
SIMPLE DRIVE MONOCHROME
A PARTIR DE
5990F TTC
DOUBLE DRIVE MONOCHROME

Si vous achetez son imprimante en même temps, vous ne la paierez que 1500 F TTC au lieu de 2290 F TTC*.

TRES PROFESSIONNEL : l'AMSTRAD PC 1512, c'est la star des compatibles en Europe : plus de 800 000 exemplaires vendus, en entreprise comme à la maison. Car c'est d'abord un grand professionnel, vendu sans supplément avec l'INTEGRALE PC+ (traitement de texte, tableur et base de données sous GEM). Il accepte également les milliers de programmes conçus pour PC.

TRES AMSTRAD : c'est aussi un vrai joueur qui vous donne le grand frisson avec les super jeux tournant sur compatibles : arcades, rôles, aventures médiévales, kriegspiel, simulateurs de vol, échec, bridge, golf,...

Pour travailler à la maison et pour vous détendre, l'AMSTRAD PC 1512 est l'ordinateur qu'il vous faut.

OFFRE SPECIALE : PC 1512 + IMPRIMANTE DMP 3160 + l'INTEGRALE PC+ : à partir de 6490F TTC.*
AMSTRAD PC 1512 + l'INTEGRALE PC+ : à partir de 4990F TTC.
Prix public généralement constatés.



MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

Pour tout savoir sur le PC 1512 et son imprimante, tapez 3615 code AMSTRAD.

* Dans la limite des stocks disponibles.

Modèle présenté PC 1512 SD couleurs + Imprimante DMP 3160 + l'Intégrale PC+ = 7990F TTC.

TWINWORLD

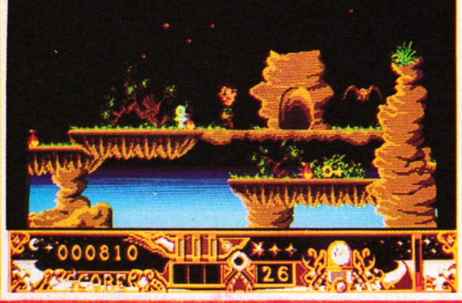
GEN D'OR

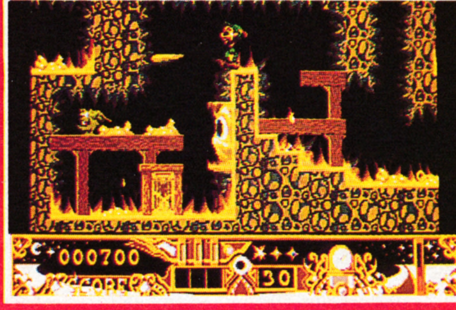
Le meilleur jeu de tableau sur Amiga.
Superbe ! Un petit chef-d'œuvre
Le graphisme est fantastique
INTÉRÊT : 90 %
GÉNÉRATION 4

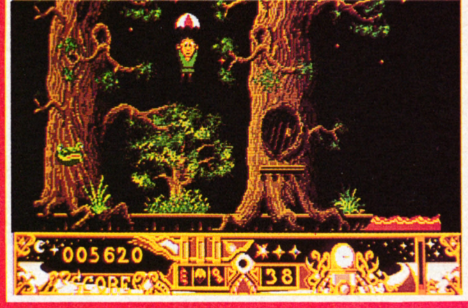
La legende d'un enfant-roi, aux graphismes dignes d'un dessin animé
Micronews

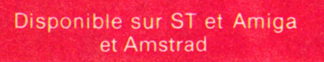
Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente

Un jeu réalisé par Blue Byte









Disponible sur ST et Amiga et Amstrad

Photos d'écran sur Amiga

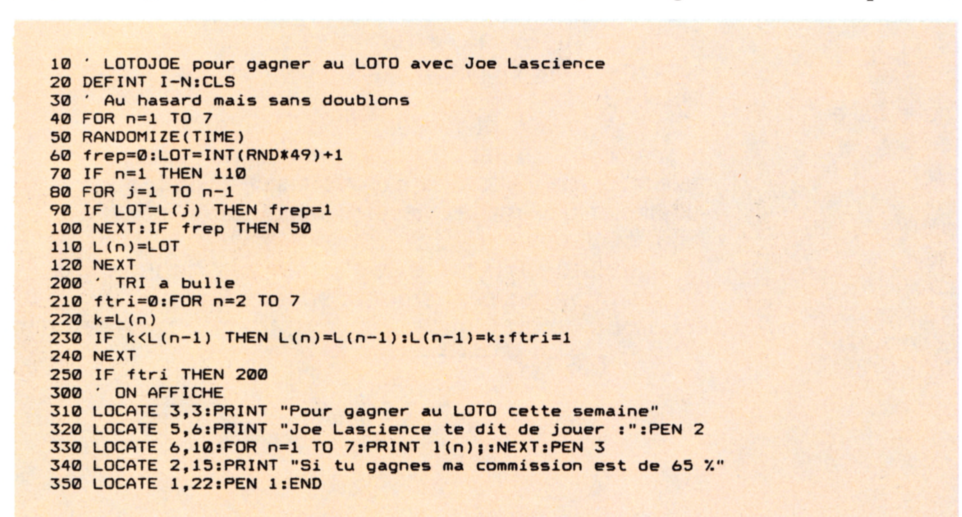
UBI SOFT
Entertainment Software

10:PRINT RND:NEXT. Note-les, réinitialise et recommence : tu verras alors que c'est la même série ! Au voleur ! Appelez-moi la brigade des Jeux !
Mais comme sir Amstrad est un gentleman honnête, il a prévu la commande RANDOMIZE, suivie d'un nombre entre parenthèses, qui fait partir RND à un tout autre endroit de sa "liste".

Le hasard enfin parfait est de programmer
RANDOMIZE (TIME) : PRINT RND
Tu te rappelles de TIME ? C'est un nombre qui indique depuis combien de trois centièmes de secondes tu as allumé ton CPC (ou fait un réinit). Il est alors impossible de reproduire ce hasard programmé. On va en profiter pour en faire un remplisseur de ticket de Loto.

POUR GAGNER AU LOTO

Hé ! ce prog c'est pas du vent ! Il te tire sept numéros entre 1 et 49 et te les affiche dans l'ordre.
A coups de RANDOMIZE et RND, on remplit un tableau L(7), mais à chaque fois on vérifie que ce numéro n'est pas déjà sorti. Si c'est le cas, on met le "flag" FREP à 1 et on recommence. (Un flag est un mouchard.)
Quand le tableau est garni de ses sept valeurs, on les trie dans l'ordre. Pour cela, on utilise la méthode dite du "tri à bulle" ; c'est la moins rapide mais la plus simple à comprendre : (lignes 200 à 250)
- On met le flag FTRI à 0, puis on explore le tableau de haut en bas, en commençant par la deuxième ligne.
- Si une valeur est plus petite que la précédente, on les permute et on met FTRI à 1.
- L'exploration terminée, si FTRI = 1, on le remet à 0 et on recommence ; jusqu'à ce qu'à la fin, FTRI soit à 0.
Si la plus petite valeur était en bas de tableau, elle va progressivement monter d'un cran à chaque balayage du tableau, comme une bulle, d'où le nom du tri.



```
10 ' LOTOJOE pour gagner au LOTO avec Joe Lascience
20 DEFINT I-N:CLS
30 ' Au hasard mais sans doublons
40 FOR n=1 TO 7
50 RANDOMIZE(TIME)
60 frep=0:LOT=INT(RND*49)+1
70 IF n=1 THEN 110
80 FOR j=1 TO n-1
90 IF LOT=L(j) THEN frep=1
100 NEXT:IF frep THEN 50
110 L(n)=LOT
120 NEXT
200 ' TRI a bulle
210 ftri=0:FOR n=2 TO 7
220 k=L(n)
230 IF k<L(n-1) THEN L(n)=L(n-1):L(n-1)=k:ftri=1
240 NEXT
250 IF ftri THEN 200
300 ' ON AFFICHE
310 LOCATE 3,3:PRINT "Pour gagner au LOTO cette semaine"
320 LOCATE 5,6:PRINT "Joe Lascience te dit de jouer :":PEN 2
330 LOCATE 6,10:FOR n=1 TO 7:PRINT l(n);:NEXT:PEN 3
340 LOCATE 2,15:PRINT "Si tu gagnes ma commission est de 65 %"
350 LOCATE 1,22:PEN 1:END
```

Oh ! J'allais oublier une autre nouveauté : le DEF FN de la ligne 50 : c'est une nouvelle fonction Basic que je me DEFinis pour la circonstance, et je la baptise H comme hasard, elle

```
10 ' DEBILIUM - phrases debiles et aleatoires
20 DEFINT a-z
30 nm=8:' nombre de mots
50 DEF FN h=INT(RND*nm)+1
100 DIM s$(nm),v$(nm),o$(nm),a$(nm)
110 ' sujets, verbes, objets, adjectifs
200 DATA "Mon prof","Mon pere","Ma soeur","Joe Lascience",Poum,Rambo,"Le flic","
Miss X"
300 DATA mord,mange,caresse,desire,"m'a vendu",repeint,decoupe,decouvre
400 DATA sandwich,cadavre,suppositoire,mouchoir,pecu,petard,logiciel,megot
500 DATA avarie,crasseux,delicieux,surgele,multicolore,"de chez Mac Donald",inve
ndable,"avec raffinement"
600 RESTORE 200:FOR n=1 TO nm:READ s$(n):NEXT
610 RESTORE 300:FOR n=1 TO nm:READ v$(n):NEXT
620 RESTORE 400:FOR n=1 TO nm:READ o$(n):NEXT
630 RESTORE 500:FOR n=1 TO nm:READ a$(n):NEXT
1000 ' Au hasard des mots
1010 RANDOMIZE(TIME)
1020 CLS:LOCATE 1,12
1030 PRINT s$(FN h);" ";v$(FN h);" un ";o$(FN h);" ";a$(FN h);"."
1040 LOCATE 20,20:INPUT"taper RETURN ",r$:GOTO 1000
```

COMPLETEMENT DEBILE !

Après les flocons de neige et les numéros gagnants du Loto (tous aussi attendus cette année les uns que les autres), on va confier à ce cher hasard (et les mille et une nuits) le soin de construire des phrases. Il va mettre bout à bout un sujet, un verbe, un objet (complément) et un adjectif.
Au départ, on se prépare les quatre listes de NM mots (ici NM = 8), que l'on met en DATA avant de les mettre en DIM :

Sujets = S$(8), verbes = V$(8), objets = O$(8) et adjectifs = A$(8).
Tu remarques au passage que dans les DATA on met entre guillemets les "mots" qui en comportent plusieurs ; une sage précaution...

Lignes 1000 à 1040 c'est la grande rigolade avec des mots pris au hasard dans chacune des quatre listes. J'ai fait le calcul, avec huit mots par liste, ça fait déjà la bagatelle de 4 096 phrases possibles (= NM puissance 4).
devient alors FN H. Grâce à cela, je n'ai pas à retaper quatre fois cette formule à base de RND dans ma ligne 1030. Les DEF FN c'est vachement bien pour les fainéants du clavier.
Il te sera très facile de compléter ces listes de mots ; tu veux par exemple en ajouter cinq autres. Mode d'emploi :

- ligne 30 : NM = 13 (28 561 combinaisons ! Wouah...)
- ligne 210 DATA cinq sujets.
- ligne 310 DATA cinq verbes.
- ligne 410 DATA cinq objets (de genre masculin).
- ligne 510 DATA cinq adjectifs (ou adverbes).

Hé ! Encore un truc : si t'as une imprimante, garde une trace indélébile des débilités en remplaçant ligne 1030 le PRINT par PRINT#8,.

CONCLUSION NON HASARDEUSE

Non seulement j'ai passé de bons moments avec DEBILIUM (j'ose pas dire avec quelles phrases... Ouaf ! Ouaf !) mais je constate que je t'ai enfoncé des trucs nouveaux dans ton crâne :

- RND et RANDOMIZE.
- ON BREAK GOSUB
- le tri à bulle
- DEF FN
- et des petits rappels sur les flags, les DATA, STRING$, TIME, INT et INK.

Je sais que je n'en ai pas l'air, mais qu'est-ce que j'suis sympa quand même... Qui c'est qu'a dit BEURK !?

Joe LASCIENCE

DYNASTY WARS



Dynasty Wars, littéralement la guerre des dynasties, vous emmène dans la Chine tumultueuse du Moyen Age. Osez affronter et défaire les seigneurs barbares qui sèment la terreur et la destruction afin de renverser la prospère dynastie Han.



Après Black Tiger, US Gold nous propose une nouvelle adaptation d'un jeu d'arcade du Nippon Capcom. Dans sa version borne d'arcade, ce jeu était doté de superbes graphismes très colorés, d'animations à couper le souffle et d'une bande sonore remarquable, sans oublier quelques scrollings différentiels du plus bel effet. Là encore, vouloir transposer un tel jeu sur CPC - avec ses modestes capacités graphiques et sonores en regard de l'évolution technique des machines d'arcade - semble relever du pari impossible. On se souviendra à ce sujet de la médiocre adaptation de Black Tiger, testé par l'ami Lipfy dans notre numéro 26.

UN JEU SOIGNE MAIS...

Pour faire face aux terribles armées barbares, vous aurez la possibilité de vous allier à un ami (à deux au clavier ou l'un au joystick, l'autre au clavier). Chacun des joueurs sélectionne son champion parmi les quatre personnages que propose le soft. Ils ont tous un passé glorieux relaté dans la très bonne présentation graphique de début de jeu. Choisissez-les en fonction de deux caractéristiques : les points de vie et les points d'habileté au maniement des armes.

Pour la première caractéristique, autant en choisir un possédant beaucoup de points de vie ; quant à la seconde, il faut savoir qu'un personnage ayant de nombreux points d'habileté en armes sera faible dans les premiers niveaux mais deviendra très bon au fil des combats qu'il mènera.

Le jeu se résume à de multiples combats contre les archers et les fantassins barbares, avec l'avantage pour vous d'être à cheval. A chaque fin de niveau, vous devrez affronter des cavaliers ennemis. Détail intéressant, les lances et autres épieux de cavaliers de vos héros sont quelque peu magiques. Effectivement, lorsque vous appuyez brièvement sur la touche de feu, votre personnage portera un coup simple avec son arme. En prolongeant la pression sur la touche de feu, une rafale d'énergie jaillit de votre arme.

...QUI MANQUE UN PEU D'INTERET

Tous les graphismes du jeu sont en moyenne résolution et en 4 couleurs, offrant ainsi des décors et des sprites d'une grande finesse mais relativement pauvres en couleurs. Une bonne composition musicale, très atmosphérique, consitue la bande sonore et vaudra au soft une note correcte en son.

Malgré un effort certain fourni, tant par les programmeurs pour l'animation, que par les graphistes pour les décors et les différents sprites du jeu, la monotonie s'installe assez vite. Il manque à ce jeu un petit "plus" qui viendrait relancer l'intérêt ludique en cours de partie.

Robby

DYNASTY WARS de US GOLD
Distribué par SFMI
K7 : 109 F
Disc : 149 F

Graphisme :	79 %
Son :	82 %
Animation :	81 %
Richesse :	61 %
Scénario :	65 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	70 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	62 %



• SENSIBLE SOFTWARE'S •

INTERNATIONAL 3D TENNIS

INTERNATIONAL 3D TENNIS REALISE PAR SENSIBLE SOFTWARE/PALACE, EST UNE SIMULATION DE TENNIS REVOLUTIONNAIRE. L'UTILISATION INNOVATRICE DES GRAPHISMES VECTORIELS DONNE AU JEU UNE JOUABILITE JAMAIS ATTEINTE ET UN NOMBRE D'OPTIONS SANS PRECEDENT.

Screenshots various systems.

- Système d'animation fantastique en 3D et en temps reel.
- 4 niveaux de jeu — amateur, semi-pro, pro et as.
- Choix de l'angle de vue à partir de 10 caméras placées autour du court. Le choix est infini sur ST et Amiga.
- Apprenez à jouer lifté ou choppé.
- Véritable contrôle de la direction de vos coups.
- 1 ou 2 joueurs.
- Possibilité de sauvegarder le jeu.
- 64 adversaires programmés classés en 16 niveaux de jeu.
- 72 tournois proposés, tous basés sur les grand rencontres du tennis mondial (surface, dotations en prix).
- 4 surfaces de court -herbe, terre battue, synthétique et ciment-qui influent réellement sur le style de jeu.
- Images digitalisées (St et Amiga).
- Voix digitalisées du juge arbitre de Wimbledon (St et Amiga).
- Possibilité de participer à 22 tournois par saison centre les meilleurs jouers mondiaux et gagnez un million de dollars.

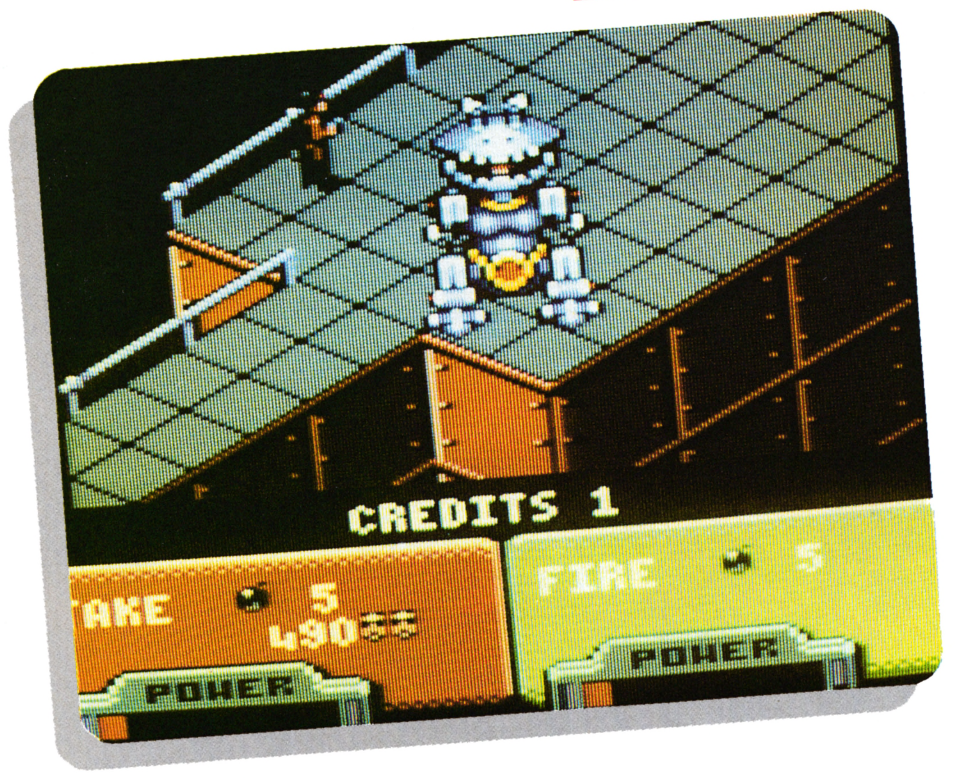
• C64 • C64 DISK • SPECTRUM • AMSTRAD • AMSTRAD DISK • ST • AMIGA •

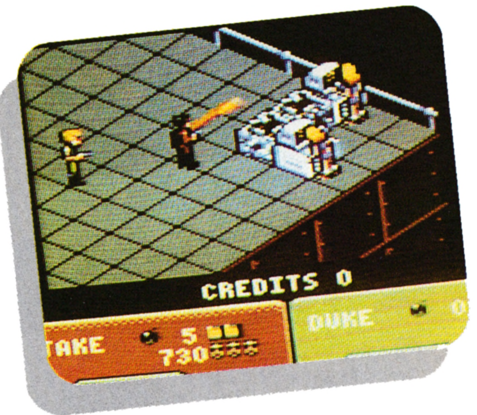


Zac de Mousquette 06740 Châteauneuf de Grasse. Tel: (1) 43 350675

ESCAPE







Le titre complet est : Escape from the planet of the robot monsters. Comme vous pouvez le constater, il nous annonce, d'emblée, tout sur la couleur et l'odeur du jeu (du moins presque tout). Se faire la malle d'une planète remplie de robots méchants pas beaux qui sont là rien que pour nous embêter.

Il était une fois, très loin dans le futur, un peuple de robots très méchants qui voulaient être les maîtres du monde. Pour cela, ils devaient envahir les autres planètes de la galaxie et prendre les habitants en otage. Les otages, une fois sur la planète robots, passaient à la casserole pour devenir des esclaves, puis des robots à leur tour.

Pour cela, on les mettait bien au chaud dans des conteneurs en verre afin qu'ils mijotent et soient à la bonne température. Mais, comme dans toute histoire digne de ce nom, les méchants ne sont jamais seuls et il y a toujours de braves héros pour venir au secours des opprimés (sans cela, il n'existerait plus beaucoup de jeux, n'est-ce pas ?).

DE BIEN BEAUX OTAGES

Voilà, le décor est posé et il ne reste plus qu'à voir si on a affaire à une super production de la part de Domark ou à un navet.
L'action se situe sur la base des méchants. Il existe un bon nombre de plates-formes, couloirs, échelles et escaliers qu'il faudra emprunter pour trouver tous les otages éparpillés aux quatre coins de la base. Un petit détail : lesdits otages sont de ravissantes jolies petites blondes, qui, j'en suis sûr, vous seront très reconnaissantes en fin de partie.
Dans la base, vous aurez à actionner des manettes qui débloqueront les barrières rendant les escaliers inaccessibles. Vous devrez affronter les robots en les éliminant avec votre arme pour récupérer des points de Power et ne pas tomber dans les pièges mortels comme les plaques électrifiées au sol. On peut aussi obtenir des points de vie, manger et trouver d'autres armes cachées dans des coffres.

UNE GESTION DIFFICILE

Le jeu se joue sur plusieurs levels, le tout étant géré en trois dimensions à la Crafton et Xunk. A la fin de chaque partie, vous aurez, comme dans les jeux classiques de tactac poumpoum à combattre le gros monstre de fin de tableau, qui vous demandera un bon nombre de balles, de munitions et de patience avant d'en venir à bout (comme les autres jeux, oui, mais avec la petite différence que le tout reste en trois dimensions).
EFTPOTRM reste un jeu assez sympa, même si l'on ne peut pas, sur la version que j'ai eue entre les mains, redéfinir les touches, même si la gestion du personnage se fait par des rotations (comme dans Highway Enconter) et même si les tableaux (les quelques premiers du moins) se ressemblent.
Un gros détail qu'il ne faut pas oublier, c'est la possibilité de jouer à deux, ce qui double votre puissance de feu. Le tout en mode 0 donc, avec plein de couleurs, mais accompagné d'aucune musique qui aurait pu bercer vos petites oreilles, dommage.

Poum

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOTS MONSTERS de DOMARK
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
Disc : 149 F

Graphisme :	70 %
Son :	50 %
Animation :	70 %
Richesse :	75 %
Scénario :	60 %
Ergonomie :	65 %
Notice :	40 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	60 %



ORIENTAL GAMES

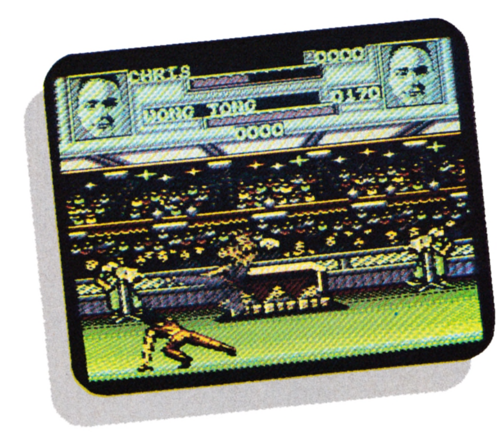
65%

Le but du soft est de vous initier à la maîtrise des arts martiaux. Un peu de renouveau depuis les déjà anciens : The Way of the Explodind Fist, Saï Combat ou IK+ ? Bah, euh... déjà, vu la note, vous avez un élément de réponse, sinon vous pouvez toujours lire ce qui suit.

Ce qui est quand même la moindre des choses, non ? Ce n'est pas parce qu'un jeu est nul (mince, je l'ai dit) qu'il ne faut pas se donner la peine de lire l'article du pauvre rédacteur qui s'est donné, quand même, un peu de mal. Pas beaucoup, je vous l'accorde, mais bon... Cela dit, parlons du soft.

UN VERITABLE TOURNOI

Quatre disciplines sont présentes dans ce soft, que nous allons aborder l'une après l'autre. Tout d'abord le kung-fu, un combat à mains nues où vous devrez faire la preuve de toute votre habileté. Ensuite, préparez-vous pour le kendo, où vous serez armé d'un bâton qu'il faudra apprendre à manœuvrer. La troisième discipline est le



kyo-kus-hin-kaï, un sport paraît-il très violent où vos mains vous serviront à nouveau d'arme. La rixe risque (c'est dur à dire, hein ?) d'être meurtrière. Enfin, le dernier combat avec les sumos, confrontation de deux montagnes de plis graisseux qui s'amalgament en une masse informe de chair tremblotante (qui veut de la gelée ?).

ÇA S'PASSE COMMENT ?

Chaque épreuve se déroule en plusieurs manches de qualifications, commençant par les huitièmes de finale et se terminant par la finale, où sont décernées les médailles d'or, d'argent et de bronze. Lorsque vous avez participé aux quatre épreuves, le cumul de vos résultats détermine votre résultat final.

Voilà, voilà... Bon, je crois que je vous ai à peu près tout dit, alors je m'en vais maintenant vous expliquer pourquoi ce jeu m'a déçu.
Côté technique, graphisme et animation sont à la hauteur, quoique des sprites un peu plus grands auraient été les bienvenus. Voilà un bon point pour le soft, mais ce qui craint vraiment beaucoup, c'est la précision des coups, et vous avouerez que pour un logiciel de ce genre, c'est un comble. Sur dix coups tentés sur mon adversaire, je ne le touche qu'une ou deux fois, et encore...

En parlant de coups, sachez que ceux-ci sont assez variés (une dizaine), mais pas très impressionnants et peu efficaces. Dommage. Enfin, pour en finir avec les points négatifs, les différentes épreuves n'apportent guère de renouveau, malgré leur apparente diversité et, au bout du compte, on se fait chier. Je sais, je suis dur mais c'est naturel chez moi.

JE L'ACHEVE ?

Non, quand même, je vais être gentil en vous disant que le jeu présente des options facilitant la prise en main du logiciel (de un à quatre joueurs, redéfinition des touches...). Si si, c'est important. Vous voulez une dernière information ? Le son est pourri. Je me devais de terminer sur une note optimiste.

Chris

ORIENTAL GAMES
de MICRO STYLE
Distribué par MICROPROSE
K7 : 99 F
Disc : 149 F

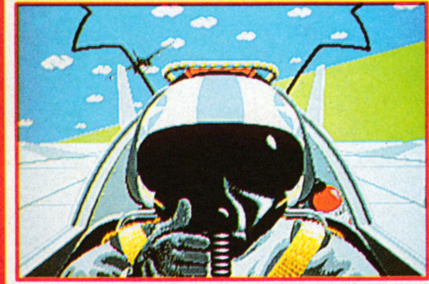
Graphisme :	80 %
Son :	60 %
Animation :	80 %
Richesse :	70 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	65 %
Notice :	—
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	50 %





SNOWSTRIKE

ZONE DE MISSION COLOMBIE-OBJECTIF DROGUE !

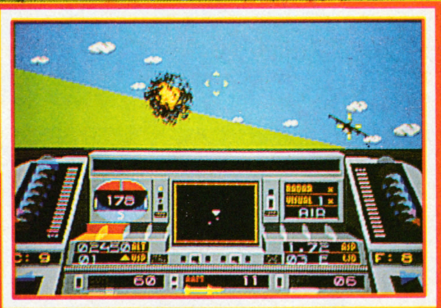


.... LE CONGRES AMERICAIN EST EN SESSION D'URGENCE – LA MOTION DE DECLARATION DE GUERRE AUX BARONS DE LA DROGUE COLOMBIENS A ETE REJETEE DE PEU ....

.... OPERATION SECRETE PREVUE PAR LES FORCES MILITAIRES AMERICAINES. UN PORTE-AVIONS PART POUR LE GOLFE DE PANAMA.

.... LES BARONS DE LA DROGUE SONT PRETS A ENVOYER UNE DE LEURS TERRIBLES CARGAISONS DE COCAINE.

.... LEVER DU SOLEIL. UNE ESCADRILLE DE F14 S'ENVOLE POUR LA COTE COLOMBIENNE. LE TEMPS DES PALABRES EST TERMINE. VOUS DEVREZ ATTAQUER LE PREMIER!



Photos d'ecran de Atari ST.

EPYX®

Disponible sur:
CBM 64/128 Cassette et Disquette · SPECTRUM et AMSTRAD Cassette et Disquette · ATARI ST · AMIGA · IBM PC & COMPATIBLES.

U.S. GOLD®

U.S. GOLD FRANCE, 06560 VALBONNE. TEL: (1) 43 35 06 75. DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

FIRE !



Fire est le nom d'un super-hélicoptère de combat. C'est vous qui le piloterez à travers cinq missions de plus en plus périlleuses. Découvrons ce jeu d'arcade à la réalisation soignée.



Alors que le chaos règne dans le monde, et constatant l'impuissance des méthodes classiques de répression du crime, différents gouvernements vous envoient régler le problème avec Fire.

L'ARME ULTIME

Vous ne pourrez diriger votre engin qu'au joystick. Vous évoluerez dans un scrolling horizontal composé d'au moins deux plans différents pour une impression accrue de vitesse (genre scrollings différentiels, voyez-vous ?). Désormais, votre but sera simple, tirer sur tout ce qui bouge dans le ciel et, dans une moindre mesure, sur ce qui ne bouge pas au sol. Poussez votre exploration le plus loin possible dans le niveau ; lorsque vous aurez détruit suffisamment d'ennemis pour annihiler le danger qu'ils représentent, vous passerez au niveau suivant.
Quelques renseignements utiles sont affichés à l'écran : outre votre score, vous pourrez connaître en permanence l'état de votre blindage, et ainsi encaisser quelques missiles avant que votre hélico soit définitivement mis hors de combat. Surveillez également votre niveau de fuel ; aussi, évitez de revenir trop souvent en arrière pour économiser le maximum de carburant. Régulièrement, des blasons apparaîtront dans le ciel à l'endroit où vous aurez détruit certains hélicos ennemis. Passez sur ces blasons, ils vous permettront de récupérer des unités de blindage, du fuel ou encore un tir plus puissant. Il existe un autre moyen de s'approvisionner en fuel : il faut pour cela aviser quelques fûts de carburant au sol et passer dessus pour les collecter.
Enfin, lisez bien la notice de jeu : dans certaines missions vous devrez récupérer des hommes, tels ces civils dans le Liban en ruine. Les cinq missions réussies, vous pourrez enfin lancer un "allez Dominique, on rentre à la maison", comme dirait Hawk.

DEBUTS PROMETTEURS

Avec Fire, New Deal n'a pas mésestimé le marché du CPC. Effectivement, ce soft ne se contente pas d'être une simple adaptation d'un jeu développé sur 16 bits. Nous y retrouvons les in-



grédients essentiels à un jeu sur CPC : une page écran de présentation bien dessinée et très colorée, une musique d'introduction de bonne facture et, en cours de jeu, des graphismes colorés et agréables. Malgré tout, le jeu aurait gagné en excitation si la partie sonore avait été plus travaillée, avec notamment un bruit blanc en fond de jeu pour simuler les pales de l'hélicoptère et des bruitages plus convaincants pour les tirs de missiles.
Si Titus fut le premier éditeur à introduire des pages écrans en overscan dans ses productions sur CPC, il serait de bon ton que d'autres lui emboîtent le pixel ; une page de présentation ou de high-scores en overscan fait toujours son petit effet.
Finalement, si la réalisation de Fire est honnête, on s'y embête quelque peu. Mais, ce jeu étant une première production d'une société encore jeune, gageons que les développements futurs de New Deal seront de véritables hits !

Robby

FIRE ! de NEW DEAL PRODUCTIONS
Disc : 170 F



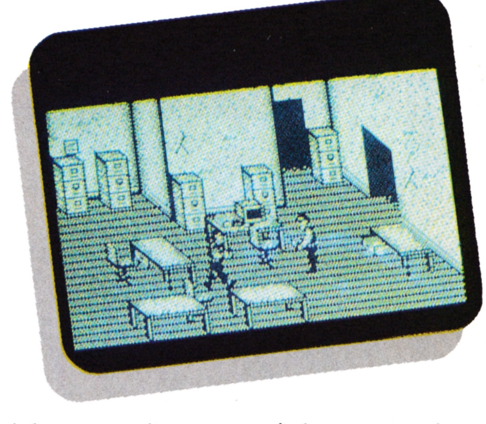
Graphisme :	82 %
Son :	60 %
Animation :	62 %
Richesse :	74 %
Scénario :	60 %
Ergonomie :	76 %
Notice :	80 %
Longévité :	64 %
Rhaa/Lovely :	66 %

S


SATAN
Photos écran AMIGA
DANS UN AUTRE MONDE, UN MONDE DOMINE PAR LE MAL, SATAN
VOUS PREPRARE UNE COURSE INFERNALE...
DISPONIBLE SUR AMIGA,
ATARI ST, PC, AMSTRAD ET
COMMODORE 64
DISTRIBUE PAR
UBI SOFT
8-10 RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL/BOIS
DiNAMiC
DISPONIBLE DANS LES FNAC fnac ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

VENDETTA

41%



Qu'y a-t-il de plus triste qu'un super agent à la Scharzeuneuneu délaissé par tous ? Oh, solitude, isolement, tout seul, pauvre gars abandonné. Préparez vos mouchoirs, car nous assistons à un véritable méli-mélo comme on savait les faire d'antan.

Et comme si cela ne lui suffisait pas, les méchants terroristes ont kidnappé son frère et sa nièce. Qui plus est, les flics le soupçonnent de ces enlèvements, car le frère de notre héros est le super professeur ayant trouvé la formule super balèze qui donnerait aux militaires le super pouvoir pour détruire leurs super ennemis (Mon Dieu ! que le monde est rempli de frustrés et d'opprimés en tout genre !).

UNE HISTOIRE FOLLE

Le principal est de ne pas baisser les bras, il faut agir. Comme dans les plus mauvais navets télévisés, notre héros prend son courage à deux mains et pénètre le QG des terroristes. Il se balade dans les allées, et à coups de poing et couteau massacre les gros méchants qui font des rondes régulières dans les parages.
Une échelle pour grimper sur la passerelle et voilà Scharzy tout près des anciennes salles de classe transformées pour l'occasion en planques abritant les ro-méchants.
Curieux comme il est, il fouille tous les tiroirs et trouve plein de bonnes choses qui lui seront utiles dans ses combats. Cela va de la carte magnétique à la disquette informatique en passant par le manuel d'utilisation du micro du coin. Les cartes donnent accès à un code, qui, une fois introduit dans l'ordinateur, lui fournira une autre carte.
La visite de classe terminée, notre héros essaie de pénétrer dans toutes les pièces du hangar de la cour et, avec un peu de chance, trouvera des fusils. Le tout est de prendre la Ferrari F-40 et, après une partie de conduite, de se retrouver dans d'autres salles à explorer.

UNE HISTOIRE SOMBRE

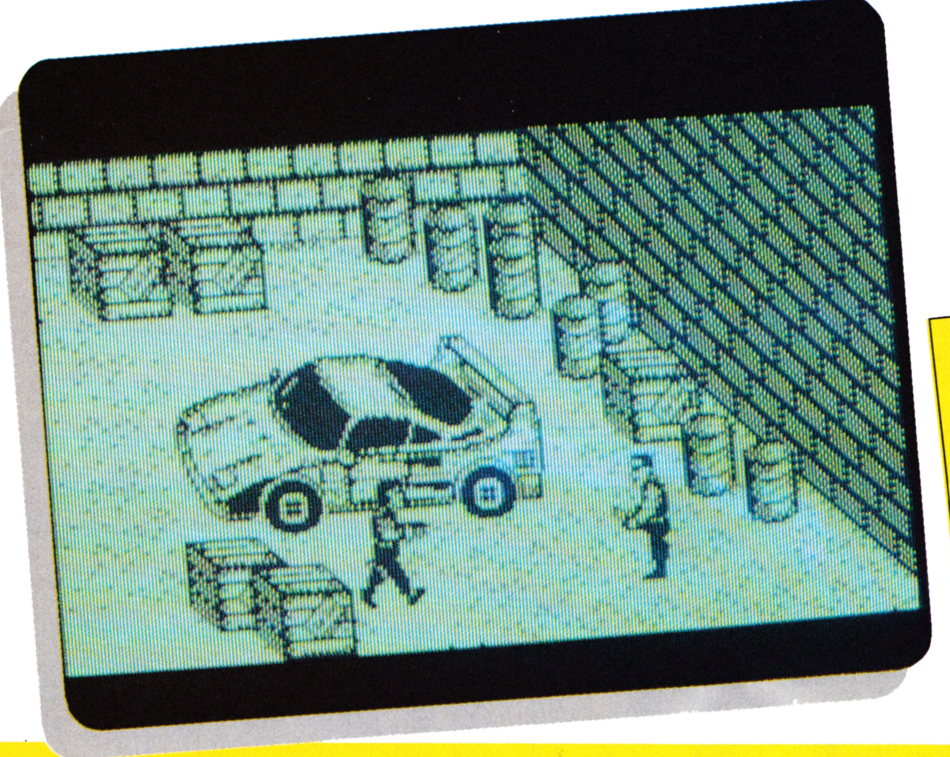
Vendetta est un jeu réalisé en mode 1 (quatre couleurs, n'est-ce pas ?). La fenêtre supérieure vous révèle en axonométrie le décor dans lequel se balade Scharzy. Malgré l'utilisation du mode quatre couleurs, on constate rapidement que les dessins n'en possèdent que deux, ce qui donne un air assez tristounet au jeu. En bas, vous avez un chronomètre qui vous donne le temps restant pour accomplir votre mission ainsi que votre inventaire.
Enfin, une fenêtre vous montre l'arme dont vous désirez vous servir, comme votre beau et musclé poing, un poignard ou des armes à feu.

UNE HISTOIRE VRAIE

Quand Pierre me donna Vendetta pour en faire le test, je me suis demandé pourquoi il voulait que l'on teste un si vieux budget. Vous pensez bien que j'étais loin d'imaginer que ce... hummm... jeu était une des dernières productions de Système 3 (et dire que c'est de chez eux que vient IK+ !).
La gestion du personnage est mortelle : il passe à travers les tables et se retrouve sur le capot de la bagnole, quand le réalisme des mouvements demanderait plutôt qu'il passe à côté d'elles. Je voudrais bien connaître l'algorithme de déplacement pour ne jamais l'utiliser dans mes jeux !
M'enfin, si vous êtes maso et avez de l'argent à jeter par les fenêtres, voici un jeu qui vous donnera de bonnes migraines comme on aimerait ne plus en avoir.

Poum

VENDETTA de SYSTEM 3
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
Disc : 149 F





Graphisme :	50 %
Son :	—
Animation :	30 %
Richesse :	70 %
Scénario :	50 %
Ergonomie :	30 %
Notice :	40 %
Longévité :	40 %
Rhaa/Lovely :	30 %

S


SHADOW
Warriors
SHADOW WARRIORS le tout dernier, le plus grand et le plus ambitieux des jeux d'arcade d'arts martiaux arrive en force sur votre micro!
Contrôlez votre guerrier sur 6 niveaux étonnants bourrés d'action – Brisez les chaines qui unissent les gangs, grimpez aux réverbères et lancez-vous contre l'ennemi en les précipitant dans les cabines téléphoniques et écrasez les par la force de cet impact.
Les coups avants, les coups arrières, les tourbillons et les coups de pieds sont parmi les gestes les plus compliqués des arts martiaux... retrouvez les dans ce fantastique jeu!
Au moment même où vous penserez que les rues sont devenues plus sûres... devant vous se dressera, à la fin de chaque niveau, un infâme colosse armé d'atroces engins.
SHADOW WARRIORS – les héros des années 90!
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675

MANCHESTER UNITED



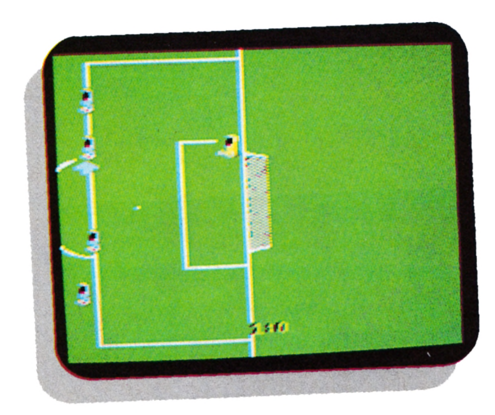
Après le raz de marée de logiciels de football liés à la coupe du monde, en voilà enfin un qui ne s'en réclame pas. Par contre, ayant certainement senti le vent venir, les auteurs du soft ont choisi de faire le jeu officiel de Manchester United. Et si vous vous intéressez quelque peu à ce sport, vous n'êtes pas sans savoir que ce club a gagné la coupe d'Angleterre.

Je sautais de joie en recevant ce nouveau foot. Pas possible de faire moins bien que les softs précédents, ou alors il y a quelque chose de pourri au royaume des programmeurs CPC. Eh bien, je vais vous l'avouer, j'ai été déçu. Il n'est pas encore né le soft qui détrônera Emlyn Hughes International Soccer !

MANAGER JOUEUR

En fait, ce jeu est un mélange de soft de football classique et de Football Manager, vous savez, ce jeu de Addictive où le but était de gérer une équipe de foot. On y retrouve à peu près la même chose avec, en plus, la possibilité de jouer les matchs comme dans n'importe quel soft de foot. On se rend d'ailleurs compte que la partie gestion est plus importante que la celle qui concerne le jeu. Bien sûr, il est possible de sélectionner uniquement la partie arcade, mais cette envie vous passera rapidement.

La phase gestion comporte néanmoins un grave défaut, celui de ne pas vous dire le montant de vos liquidités. Le reste est, en revanche, assez bien réalisé. Avant chaque match, vous



devez choisir votre formation et sélectionner vos joueurs. Pour connaître leur état physique, cliquez sur une des icônes du menu principal. Vous pouvez également choisir l'entraînement de vos joueurs pour améliorer leur niveau dans les différentes phases d'action (passe, tackle, tir, etc.).
Cette sélection se fait pour chaque joueur. Mais attention : un entraînement trop intensif risque d'être maléfique, il peut même occasionner des blessures. Vous connaîtrez à l'avance le calendrier et saurez ainsi quelles équipes vous allez rencontrer, et sur quel terrain.



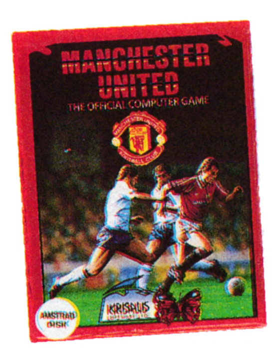
Une autre possibilité, acheter de nouveaux joueurs ou mettre certains des vôtres dans la liste des transferts.

ACTEUR OU SPECTATEUR

Lors du match, vous avez le choix : soit vous restez tranquillement dans vos pantoufles et regardez votre équipe jouer, soit vous vous précipitez sur le terrain et prenez alors les commandes du match.
Pour cela, il suffit, lors du coup d'envoi, de prendre votre joystick et de jouer. Attention, la surprise est de taille : le jeu est à la fois très simpliste dans ses possibilités et très difficile à jouer. Heureusement, les auteurs ont prévu d'intégrer des paramètres capables de diminuer la force de l'équipe contrôlée par l'ordinateur.
L'ensemble ne fait pas une merveille, mais les fanatiques qui ont pris leur pied avec Football Manager y trouveront de quoi revivre la passion d'un championnat.

Lipfy

MANCHESTER UNITED de KRISALIS
Distribué par UBI SOFT
K7 : 129 F
Disc : 169 F



Graphisme :	75 %
Son :	70 %
Animation :	70 %
Richesse :	80 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	60 %
Notice :	65 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	60 %



OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

DRAGONLANCE

DRAGONS OF FLAME

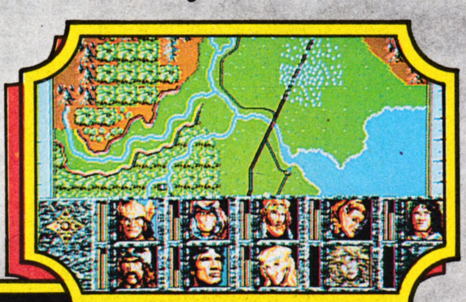
LES HEROES DE LA LANCE ARRIVENT... LA MECHANTE REINE DES TENEBRES EST DE PLUS EN PLUS PUISSANTE.

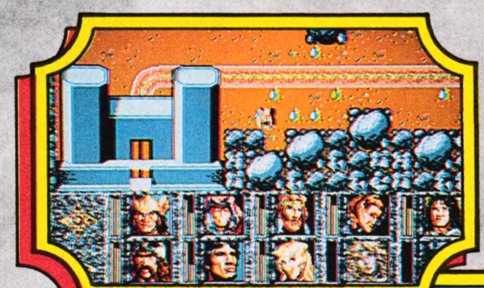
Takhisis, la Reine de Ténèbres, et ses hordes draconiennes ont envahi presque tout le pays de Krynn: même les armees d'elfes de Qualinost, jusqu'ici héroiques dans leur résistance à cette puissance satanique, sont au bord de la défaite. Seuls les Compagnons de la Lance, qui sont de retour, peuvent mettre un terme à cette tyrannie avant que Krynn ne soit dévoré par le mal. Libérés de leur captivité par une colonne d'assaut d'elfes, les Compagnons, sous la direction de l'ecclesiastique Goldmoon et encourages par leur recente reconquête des mystiques Disques de Mishakal, peuvent réinstaurer la souveraineté des dieux et unir les habitants de Krynn contre le pouvoir de Takhisis.

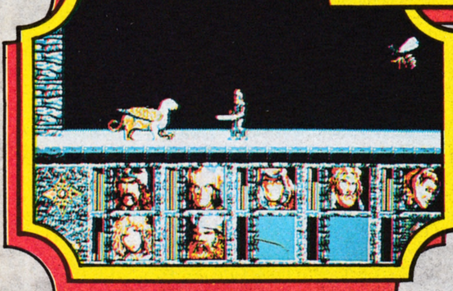
Les Compagnons doivent agir rapidement sur cette terre dévastée par la guerre. Ils doivent se montrer prudents avec les étrangers mais recruter des compatriotes et se tenir toujours prêts à repousser l'avance rapide des Draconiens. Les braves elfes seront finalement vaincus mais il reste une dernière chance: libérer les loyaux esclaves détenus à Pax Tharkas et s'unir à eux afin de retrouver Wrymslayer, l'épée perdue il y a bien longtemps. Cette opération pourrait s'avérer décisive dans la résistance au mal qui répand la terreur sur Krynn.

UN JEU D'ACTION DRAGONLANCE™



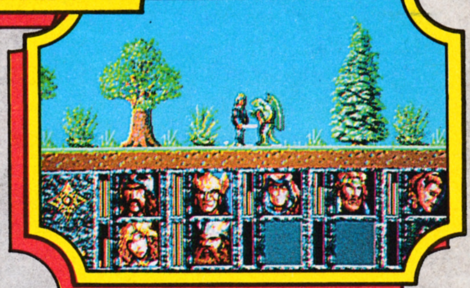






DISPONIBLE SUR

Atari St, IBM PC & Compatibles, CBM Amiga. Et bientôt sur Amstrad disque et cassette.



Photos d'écran de divers systèmes.



U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England. Tel: (UK) 021 625 3388.

SCOOP



Génération 5 nous donne pour la première fois un scoop. Non pas qu'il s'agisse d'un scoop mais de Scoop, vous voyez la différence ? Tout le mystère réside dans le "S" majuscule ou minuscule. En deux mots, Scoop est un jeu de plateau dans la lignée de Trivial Pursuit.



Scoop est un des seuls jeux de société développés d'abord sur micro. Qui sait, s'il remporte un bon succès sur le marché de nos machines, il sera peut-être adapté un jour sous forme de jeu de plateau...

SENIOR OU JUNIOR ?

La première chose à savoir est qu'il existe deux jeux. Un pour les 9-14 ans (Scoop junior) et un autre pour les plus grands, donc plus forts (Scoop senior). La réalisation est strictement la même et la seule différence se trouve dans le fichier de questions/réponses qui ne sont pas du même niveau. Au lancement du jeu, après être salué par le petit bonhomme qui vous suivra tout au cours du jeu, vous devez définir les options. On peut ainsi choisir le nombre de joueurs (de 2 à 5), le score total à atteindre pour gagner la partie (de 500 à 2 000 points), le temps de réflexion de chaque joueur (de 10 secondes à un temps illimité) et les noms des joueurs. On peut même choisir les couleurs du jeu, si celles-ci ne vous conviennent pas.

LA ROUE DE LA FORTUNE

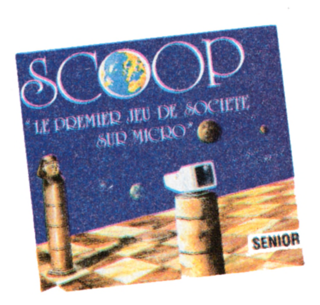
Et c'est parti pour de longues heures de réflexion. La roue de la fortune tourne et chaque joueur devra l'arrêter sur le type de question qu'il désire aborder.
Le choix se fait sur les animaux et la nature, la géographie, les romans, films et BD, ainsi que les jeux et le sport. Pour les plus calés, il existe des questions sur l'histoire et les sciences. Dans Scoop senior ont trouve également les rubriques vie quotidienne et arts et lettres. Première mauvaise nouvelle (et à vrai dire la seule), c'est que les deux disquettes ne sont pas fournies avec le soft et qu'il faudra choisir ou pour les petits ou pour les grands.

UN FICHIER BALEZE AVEC DES QUESTIONS BALEZES

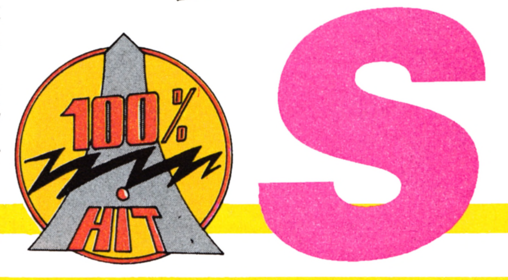
Une fois le choix effectué, les joueurs choisiront leur mise (allant de 10 à 100 points). Il va de soi que cette mise est comptabilisée au joueur s'il donne la bonne question, mais qu'elle est décomptée de son score en cas d'échec.
On devra ainsi nommer : des fleuves et villes sur la carte de France, identifier des océans ou des signes du zodiaque, connaître les contes de fées et les planètes du système solaire, j'en passe et des meilleurs.
Le jeu est réalisé en quatre couleurs. Le tout est bien présenté, et l'humour garde une grande place dans les réponses ainsi que dans les petites phrases de l'ordinateur. L'ensemble, sur un fond de ciel étoilé, ne manque pas de charme et l'ergonomie est à son top, même si les questions défilant à l'écran sont relativement difficiles et pas immédiatement compréhensibles (car en mouvement).
Somme toute, amateurs de Trivial Pursuit et autres jeux de questions/réponses, vous ne pourrez que trouver du plaisir dans ce soft de Génération 5 qui nous propose vraiment un produit de qualité.

Poum

SCOOP de GENERATION 5
Prix : n.c.



Graphisme :	78 %
Son :	70 %
Animation :	80 %
Richesse :	90 %
Scénario :	—
Ergonomie :	90 %
Notice :	60 %
Longévité :	88 %
Rhaa/Lovely :	84 %



HEROES

SCHWARZENEGGER · BOND

BARBARIAN · SKYWALKER

James Bond is out on his own and out for revenge

LICENCE TO KILL

BARBARIAN · II

PALACE

SCHWARZENEGGER

THE RUNNING MAN

GRANDSLAM

STAR WARS

4 HEROES LEGENDAIRES · 1 SUPERCOMPILATION

LICENCE TO KILL

Bond est de retour pour se venger sur Sanchez, le mauvais magnat hypocrite de la drogue. Pouvez-vous réussir alors que tout est contre vous?

"...graphismes et effets sonores excellents font de ce jeu de beaucoup le meilleur jeu Bond jusqu'ici... un jeu formidable en soi." Computer & Video Games



BARBARIAN II

Taillade et tuerie. Des pièges effroyables et des monstres affreux attendent dans les donjons de Drax. Le héros le plus réussi jamais créé pour les ordinateurs individuels.

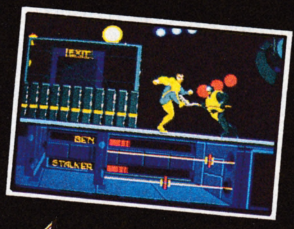
"De loin, la tabassée la meilleure (et la plus horrible)..." Zzap! 64

THE RUNNING MAN

C'est le moment du spectacle! Affrontez la mort dans le game show le plus dangereux de tous les temps!

"...un jeu d'ordinateur parfait. Vraiment excitant" Your Sinclair





STAR WARS

Rejoignez l'ultime héros de science-fiction Luke Skywalker dans une tentative désespérée défiant la mort en vue de faire sauter la forteresse de Darth Vader, le Deathstar.

"Film classique, machine à sous classique, jeu classique"

Computer & Video Games



Photos d'écran sur Amiga & Atari ST

DOMARK

Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR Tel:44 (0)81-780 2224

Disponible sur: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum

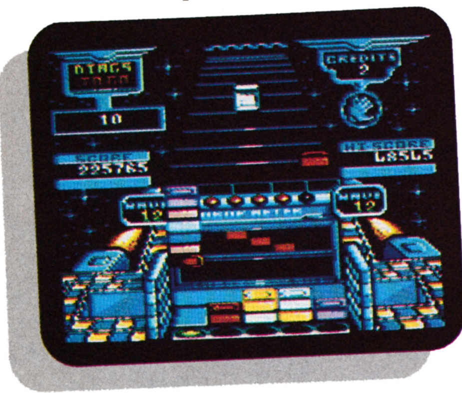
KLAX

81%

Allez savoir pourquoi, depuis quelque temps, les éditeurs se sont passé le mot pour nous sortir à la pelle des jeux dits de réflexe ou, si vous préférez, des casse-tête. Souvenez-vous de Tetris, Pipe Mania ou E-Motions. Voici le dernier en date : j'ai nommé Klax.



Allez savoir pourquoi, mais ces temps-ci, je suis fâché à mort avec ma copine qui ne veut même plus m'adresser la parole.



Mes amis ne me reconnaissent plus et, le pire, c'est qu'à la rédaction, j'ai l'impression d'être l'homme invisible. Allez savoir pourquoi c'est sur moi qu'est tombée la difficile mission de tester pour vous ce jeu infâme qu'est Klax !
Il faudrait que je vous mette un peu au courant des choses. Imaginez un tapis roulant sur lequel passent des tuiles de toutes les couleurs. Arrivées en fin de course, ces tuiles sont recupérées par une pelle, gérée par votre serviteur. Je déplace ensuite cette pelle pour laisser tomber les tuiles et en faire un gros tas au sol. Le tout est de ne pas faire les choses n'importe comment, car la mission est de réaliser des "klax".

UN KLAX ?

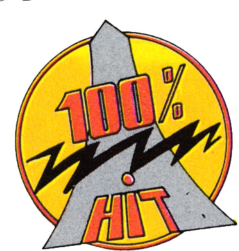
Un klax est une suite de tuiles de même couleur (trois au minimum) horizontale ou verticale. Une fois le klax formé, il disparaît, comme les lignes pleines dans Tetris.
Le jeu est, contrairement aux autres jeux de type casse-tête, évolutif. Je m'entends : dans Klax, vous aurez des missions à accomplir. Dans le premier tableau, par exemple, vous devez faire trois klax, cinq dans le suivant. Viennent ensuite les diagonales.
Vous verrez que dans le quatrième level vous devrez faire 10 000 points et ainsi de suite. Personnellemment, j'ai vu le dix-septième tableau qui me demandait de faire treize diagonales à une vitesse infernale. Il va de soi que je n'y suis pas arrivé...

UNE CLAQUE ?

Le tout vous paraît simple ? Ecoutez donc ce qui suit. On peut faire une rangée ou colonne de trois tuiles (si vous êtes plus courageux, votre ligne peut être formée de quatre, voire cinq tuiles, ce qui, bien entendu, vous rapporte plus de points).
Les tuiles, une fois sur la pelle, peuvent être relancées sur le tapis ou stockées sur la pelle (en ayant à l'esprit que vous ne possédez pas la pelleteuse municipale de votre bled), ce qui donne des possibilités assez intéressantes pour former des combinaisons de couleurs au sol.
Il est évident que les tuiles non rattrapées sont éliminées du jeu, et le proramme ne vous autorise que deux pertes dans les premiers niveaux.
Le jeu est en mode 0, donc tout en couleurs. L'animation est très correcte et le tout est accompagné de musiques et bruitages. En deux mots, pour les fans de Tetris et de ce genre de jeu, Klax est le top niveau à posséder, et ne vous inquiétez pas de vous fâcher avec vos copains et copines, car Klax est le sommet de l'anti-antistress.

Poum

KLAX de DOMARK
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
Disc : 149 F

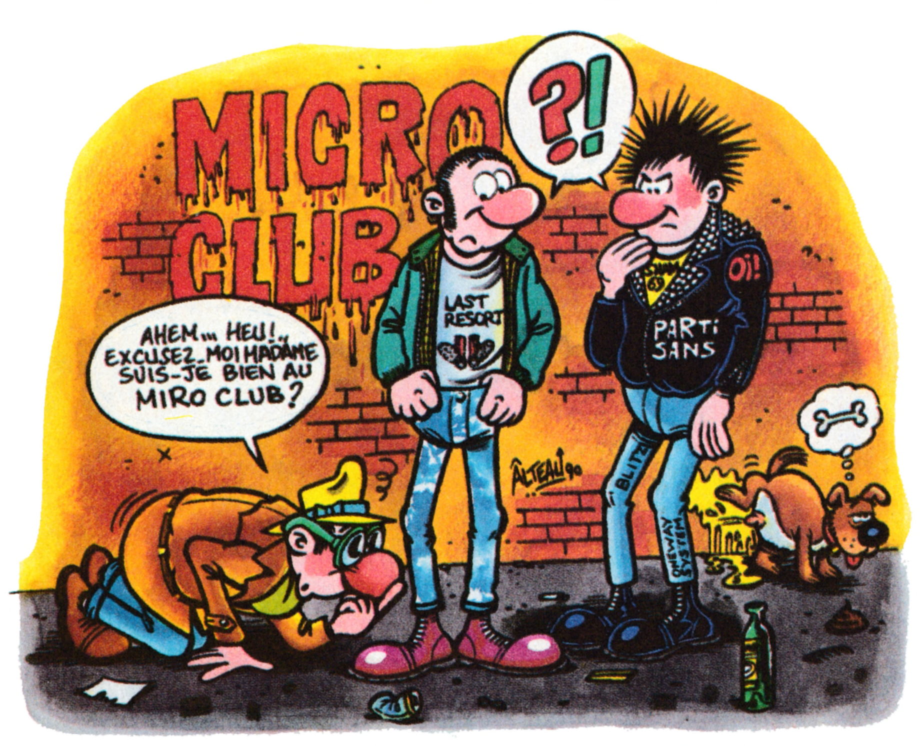


Graphisme :	75 %
Son :	70 %
Animation :	80 %
Richesse :	78 %
Scénario :	—
Ergonomie :	88 %
Notice :	—
Longévité :	85 %
Rhaa/Lovely :	85 %




contient
KICK OFF
élu meilleure simulation
de football sur micro !!!
LA COMPILATION LA PLUS FOOT !!!
LES FOUS DU FOOT
CONCOURS FOUS du FOOT
1er PRIX : 1 SUBBUTÉO
2e à 5e Prix : 1 ballon de foot Mondiale 90
Vous trouverez les bulletins de participation au concours dans les boitiers LES FOUS du FOOT*. Le tirage sera effectué le 16 août 1990
* Vous pouvez également les obtenir gratuitement en écrivant à UBI SOFT, 8, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL SOUS BOIS (Attention de Mithra). L'enveloppe et le timbre vous seront remboursés.
AMSTRAD
D et K7
ATARI
ST/STE
AMIGA
KICK OFF
Emlyn Hughes
AMSTRAD
INTERNATIONAL
SOCCER
FIGHTING
SOCCER
FOOTBALL MANAGER 2
PENALTY
COMPUTER 09
ANCO 03
CEN D'OR
TILT D'OR
CANAL+
Kick Off © 1989 Anco Software LTD
Fighting Soccer © Activision U.K. Ltd © 1988 SNK Corp.
Emlyn Hughes Int. Soccer © Audiogenic Software Ltd
Football Manager 2 © 1988 Addictive Games
UBI SOFT
Entertainment Software
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

EN JUILLET BUDGET C'EST CHOUETTE



Salut les p'tits sous ! Ça y est, les vacances sont là, je vous sens tout impatients d'aller sur les plages montrer votre splendide bronzage, style retour des morts vivants, attrapé sous le brûlant soleil des écrans de vos CPC. Un bon conseil, gardez vos lunettes car le Micro - Club d'été se veut très très chaud.

COINCER LA BULLE

Vous savez, je ne suis pas fainéant de nature, mais je ne pus m'empêcher d'éprouver un profond sentiment de gratitude lorsque le chef me proposa d'aller buller, tous frais payés, en mission commandée. Je voyais déjà une plage immense sous le ciel bleu des Caraïbes, tandis que mon imper recouvert de crème solaire me protégeait des assauts de l'astre étincelant.

Hélas, les rêves étant ce qu'ils sont, je me retrouvai effectivement en train de buller mais il s'agissait de sauver ma peau de charmant brontosaure. Dans un univers de plates-formes, je devais me défendre contre toute sorte de monstres. Mon arme était le jet de bulles. Un premier jet et le monstre se trouvait bêtement emprisonné dans une petite sphère colorée. Je n'avais plus alors qu'à éclater ladite bulle pour en faire autant dudit monstre.
D'autres petits amusements étaient possibles comme des bulles contenant du feu, de l'eau ou de la foudre me permettant de faire subir les miennes aux indésirables qui gâchaient mes vacances. Après avoir expédié ces affaires courantes, je me précipitai vers l'aéroport le plus proche pour enfin prendre un congé bien mérité. Je montai dans le premier avion en partance et... me retrouvai en plein enfer. Le Pacifique contient quelques requins et, moi, je me retrouvais à bord d'un requin volant. De mes ailerons s'échappaient de petits poissons argentés à la morsure plus redoutable que celle d'un piranha. En tout cas, les escadrilles ennemies allaient s'en mordre les doigts.
BUBBLE BOBBLE de FLYING SHARK

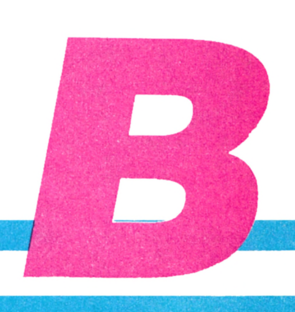




L'AS SE PRELASSE

Le chef avait bien senti que, cette fois-ci, il devait accéder à mes désirs et m'octroyer le repos qui me revenait. Aussi, c'est avec confiance et sérénité que je lui parlai d'un petit voyage vers une longue plage des Caraïbes qui me tenait à cœur. Compréhensif comme à son habitude, c'est avec une infinie douceur que le chef me rappela que si j'avais signé, c'était pour la vie et cer-

suite page 97



VOTRE COMBAT... GIGANTESQUE... VOTRE PUISSANCE DE FEU... GARGANTUESQUE, VOTRE ECHEC... GENOCIDE !!!

X-OUT SOYEZ PRETS A AFFRONTER LES PEURS ET LES CAUCHEMARS DE TOUTE LA RACE HUMAINE

TURRICAN

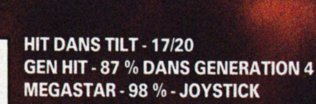
La légende raconte que le démon à trois têtes Morgul et ses pouvoirs surpasseraient les peurs et les cauchemars des ténèbres... Elle raconte aussi qu'il est mort. Mais les cauchemars reviennent assombrir l'existence de l'homme et une fois de plus la terreur règne. Morgul est de retour ! Vous êtes le seul qui puisse repousser ces ténèbres, vous êtes le seul à avoir le courage et la puissance de combattre ce démon...

• 13 niveaux - plus de 1300 écrans • 10 armes high-tech différentes • le monde futuriste dans lequel vous évoluez est immense • extraordinaire scrolling multi-directionnel • 50 ennemis différents, plus des monstres de fin de niveaux • des tonnes de bonus à récupérer, des pièces secrètes • des effets spéciaux incroyables • mode "continuer" • jusqu'à 3 scrolling différentiels • jusqu'à 20 musiques différentes • jusqu'à 30 effets sonores différents** *(* version Amiga)*

TGM STAR PLAYER 94% — ASM HIT! — RAVE! — FUN 1 — ZZAP ITALIA 98% — ZERO HERO — GOLD MEDAL AWARD 97%

L'ULTIME SHOOT'EM UP DE SCIENCE-FICTION




HIT DANS TILT - 17/20
GEN HIT - 87 % DANS GENERATION 4
MEGASTAR - 98 % - JOYSTICK

"Turrican est fluide et rapide, le héros est parfaitement animé."

DISPONIBLE SUR AMIGA
ET AMSTRAD DISQUETTE/CASSETTE



SFMI - BP 114 - VALBONNE - SOPHIA ANTIPOLIS - 06561 - TÉL. : (1) 43 35 06 75

tainement pas pour m'offrir des vacances aux frais de la princesse, et que les longues plages dont je rêvais étaient de toute manière surpeuplées et que c'était non.
M'étant rendu à ses arguments, je me rendis ensuite sur le lieu de décollage de l'hélicoptère qui m'attendait toutes pales dehors. Ma mission, si je l'acceptais (NB : d'accord, d'accord chef, je l'accepte), consistait à infiltrer le territoire ennemi afin de faire sauter une base secrète. La vision que j'avais depuis mon cockpit était impressionnante. Même pendant ma période d'acnée juvénile je n'avais jamais vu autant de boutons !
Le Whizzbang Gizmo avait la puissance de feu d'un croiseur de combat et, en plus, il volait ! Je n'eus pas le temps de m'apesantir sur le paysage montagneux que je découvrais en 3D face pleine. Un hélicoptère ennemi tentait de prendre contact avec moi. J'utilisai l'ordinateur de communication pour lui envoyer un faux code de reconnaissance. Il fallait que je me montre discret si je voulais réussir à m'infiltrer plus avant dans le territoire.
La discrétion n'était plus de mise dans la seconde partie de la mission où, à bord d'un bombardier, j'espérais bien faire un maximum de bruit. Tandis que défilaient les paysages animés en fractales, je passai du poste de navigateur au poste de pilote pour tenter de repérer ma prochaine cible. Lorsque le train apparut, je commençai ma descente et passai au poste de bombardement. L'as des as c'était moi.
INFILTRATOR de ACES OF ACES



50%

PISTOLET HAUT

Moi qui rêvais de soleil et de ciel bleu, j'étais servi. A vingt mille mètres d'altitude, je peux vous assurer que les Vuarnet n'étaient pas de trop. A bord d'un F14 de l'US Air Force, je me livrai à une nouvelle version du duel au soleil. Sur l'écran noir de mon CPC je me faisais du cinéma, car le héros de Top Gun, c'était moi. L'écran, divisé en deux, présentait la vision que j'avais de mon adversaire, et celle que lui avait de moi.
L'animation plutôt rapide (normal, vu le peu d'éléments présents à l'écran) ne suffisait pas à me faire oublier que je pourrais être tranquillement allongé sur une longue plage des Caraïbes. Quelques passes d'armes entre moi et mon adversaire, avec échanges de missiles et de bons procédés, eurent tôt fait de me lasser. Je décidai que slap suffisait et embarquai à bord de mon Slapfight, histoire de me défouler réellement. Je pris la première planète qui me tombait sous la main, ou plutôt sous le joystick. Je m'engageai plein pot le long du scrolling vertical qui me faisait découvrir les longues structures métalliques d'une base que je savais être celle d'une bande d'aliens du genre extra-terrestres.
En fait de vagues déferlantes sur une longue plage de sable fin (vous savez, les Caraïbes), j'eus droit à un déferlement de vagues d'aliens dont l'unique motivation était de me mettre sur le sable. Quelques coups de laser bien placés et les ennemis explosent sous forme d'étoiles. Une fois récupérées, celles-ci me fournissent des bonus comme l'accélérateur de vitesse, des ailes supplémentaires ou encore des missiles à têtes chercheuses. Ce que je cherchais, moi, c'était à en finir le plus vite possible, car j'avais un avion à prendre. Je n'avais plus qu'un quart d'heure et les aliens allaient en passer un sale...
SLAPFIGHT de TOP GUN



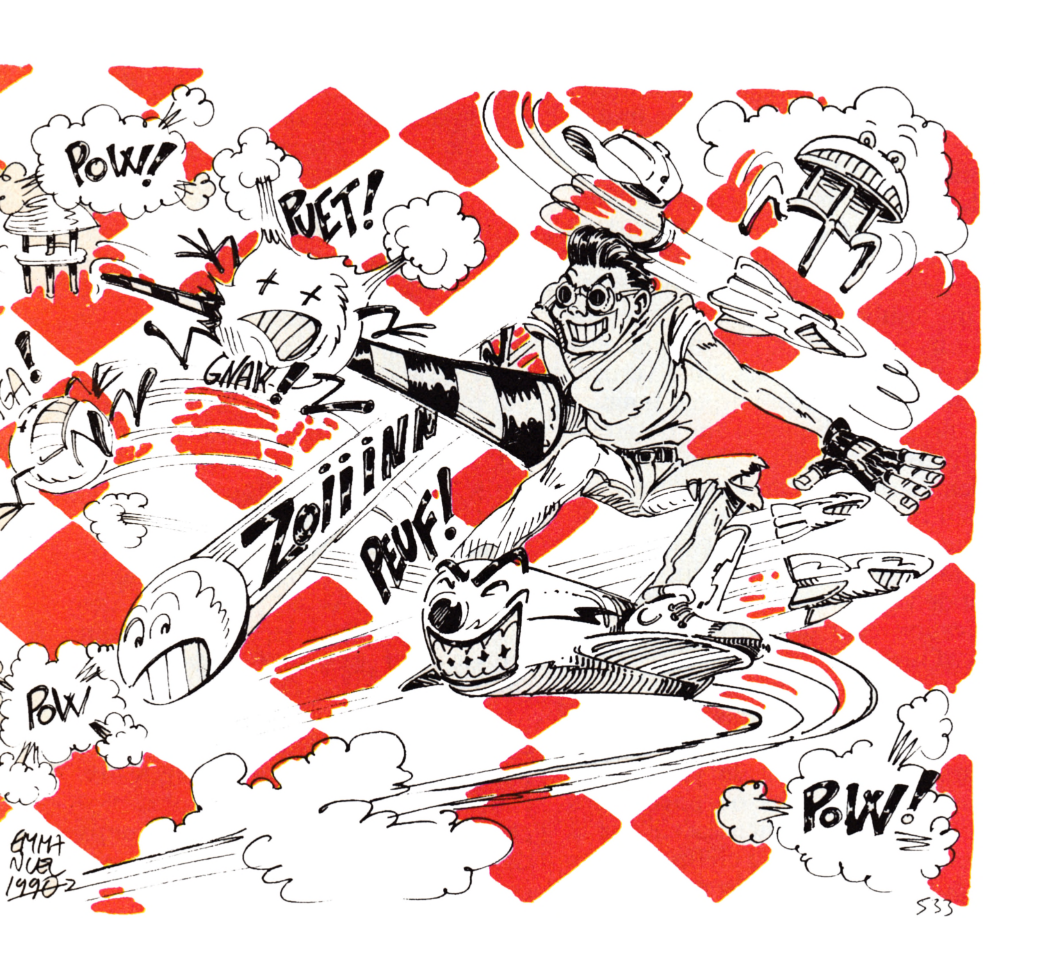
90%

PRENEZ GARDE

Cette fois, mes vacances étaient bel et bien compromises. La femme du chef avait encore trouvé le moyen de se faire enlever par un infâme gang. Le chef m'avait aussitôt fait comprendre que si je voulais prendre des vacances aux frais de la princesse, il fallait que je délivre la sienne.
J'enfilai mon imper clouté et me mis aussitôt en quête du côté des bas quartiers de New York, bien décidé à ne pas en faire (NB : de quartiers, pour ceux qui auraient déjà les cellules grises en vacances). C'est ainsi que j'arrivai sur les quais, sur le territoire d'une bande de motards dont la devise était sûrement : "Vieux motards que jamais."
Le premier d'entre eux arrivait à toute allure, le visage recouvert d'un masque à côté duquel les masques de beauté aux poireaux de ma femme faisaient pâle figure. Je sautai aussitôt sur l'occasion, en l'occurrence sur la tronche du lascar, pour exprimer toute ma rancœur : je déteste les poireaux.
Quelques coups de pied sautés plus tard, et toute la bande se retrouvait au tapis. Je continuai mon odyssée et alors que je commençais à ramer sérieusement, j'arrivai en face d'une rame de métro désaffectée. Mon sixième sens et la mine patibulaire des quelques gorilles à face humaine qui s'avançaient vers moi tous muscles saillants, me mirent la puce à l'oreille.
Me rappelant les quelques joutes amicales qui m'opposaient à ma femme lors de nos petits différents conjugaux, j'attrapai mon adversaire le plus proche et lui envoyai une série de coups de genou de façon à lui ouvrir toutes grandes les portes d'une carrière de soprano.
Déjà ses petits camarades arrivaient à la rescousse. Un coup de pied retourné (un des coups préférés de ma tendre moitié) et un des voyous décrocha un abonnement à vie pour les petits pots Blédina.
Je me sentais vraiment d'une humeur massacrante et c'est d'ailleurs ce que je fis. Par égard pour nos jeunes lecteurs peu habitués à me voir perdre mon sang-froid (d'habitude j'essuie rapidement toutes les tâches), je passe rapidement sur la suite de cet épisode d'une violence inhabituelle dans cette rubrique. Pourtant, cela fait tellement de bien que j'y retourne et, cette fois-ci, ma femme vient avec moi ...
RENEGADE de TARGET RENEGADE

Budget





Ce qui est sympa avec les vacances, c'est qu'entre deux séances de bronzage on a rien d'autre à f... aire que de jouer sur notre CPC. Ça va être l'occasion pour vous d'enrichir votre logithèque de quelques oldies de derrière les fagots.

H.A.T.E

Voici un jeu développé par Vortex Software dont j'aime particulièrement les productions ludiques. Rappelez-vous : Highway Encounter, sa suite Alien Highway, Tornado Low Level et Deflektor dont l'ami Lipfy nous parlait le mois dernier dans cette même rubrique. Ce même Lipfy qui avait testé H.A.T.E dans le numéro 15 d'*Amstrad Cent Pour Cent*, et lui accordait, dans sa grande bonté, la note de 71 %.

H.A.T.E sont les initiales de Hostile All-Terrain Encounter, ce qui veut tout dire, ou presque... En langage informatique ludique français on pourrait traduire cela par : "Bon, alors tu vois, tu conduis un engin capable de traverser toutes sortes de terrains et tu arroses copieusement de rafales de ton laser à induction de plasma concentré tout ce qui te semble par très orthodoxe."

H.A.T.E renoue avec le mode 1 en quatre couleurs déjà utilisé pour Highway Encounter et Alien Highway. Comme ses prédécesseurs, le champ de jeu n'est qu'en deux couleurs. Deux avantages à cela : des graphismes fins et très lisibles et de nombreux sprites, tous animés. On retrouve également Ben Dalglish, un de mes musicos préférés sur micro. Il avait signé l'entraînante musique de Deflektor, il récidive sur H.A.T.E avec une composition dont les enveloppes sonores sont assez étonnantes (cette musique a d'ailleurs été reprise dans quelques démo).

Vous pilotez un avion évoluant dans un décor en pseudo-3D, rappelant, là encore, Highway Encounter. Innovation, cette fois le décor est animé d'un scrolling, lent et quelque peu saccadé, mais ne gâchant en rien l'intérêt du jeu. Ensuite, c'est très simple : il faut éviter ou détruire tout ce qui arrive face à vous. Vous remarquerez des sphères immobiles, les détruire vous permettra de récupérer des tubes d'acier que vous entraînerez à votre suite. Il s'agit d'autant de vies supplémentaires qui vous autoriseront à poursuivre le jeu en cas de collision fatale.

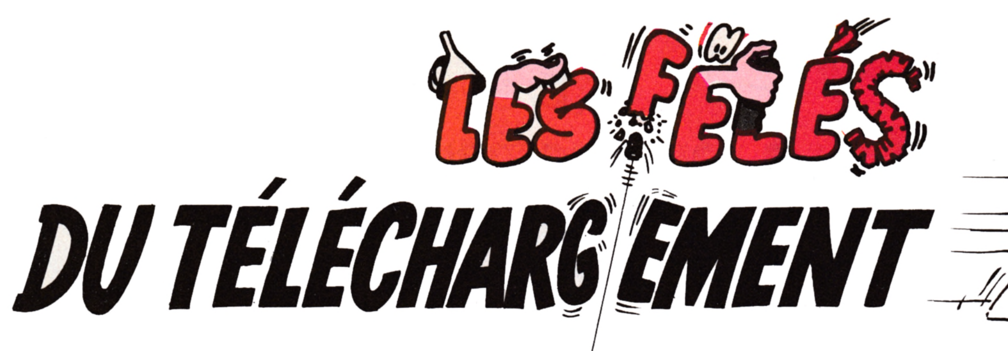
Si vous ne possédez plus de ces tubes d'acier, une collision vous renverra au début du niveau en cours et vous perdrez une des trois vies qui vous sont allouées en début de jeu. Rappelez-vous qu'en fin de niveau, une barrière énergétique vous barre la route, il suffit de la passer en tirant dessus à outrance.

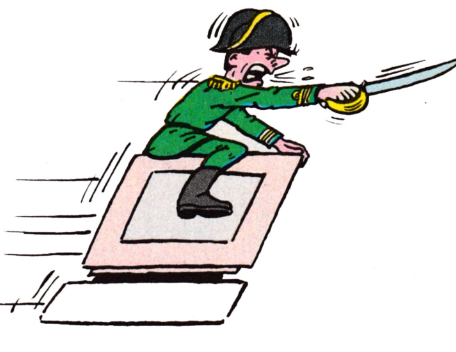
Enfin, d'un niveau à l'autre, vous conduirez en alternance soit votre petit avion, soit un véhicule blindé ; attention car ce dernier ne pourra éviter vos ennemis en passant au-dessus d'eux, comme vous pourriez le faire en avion.

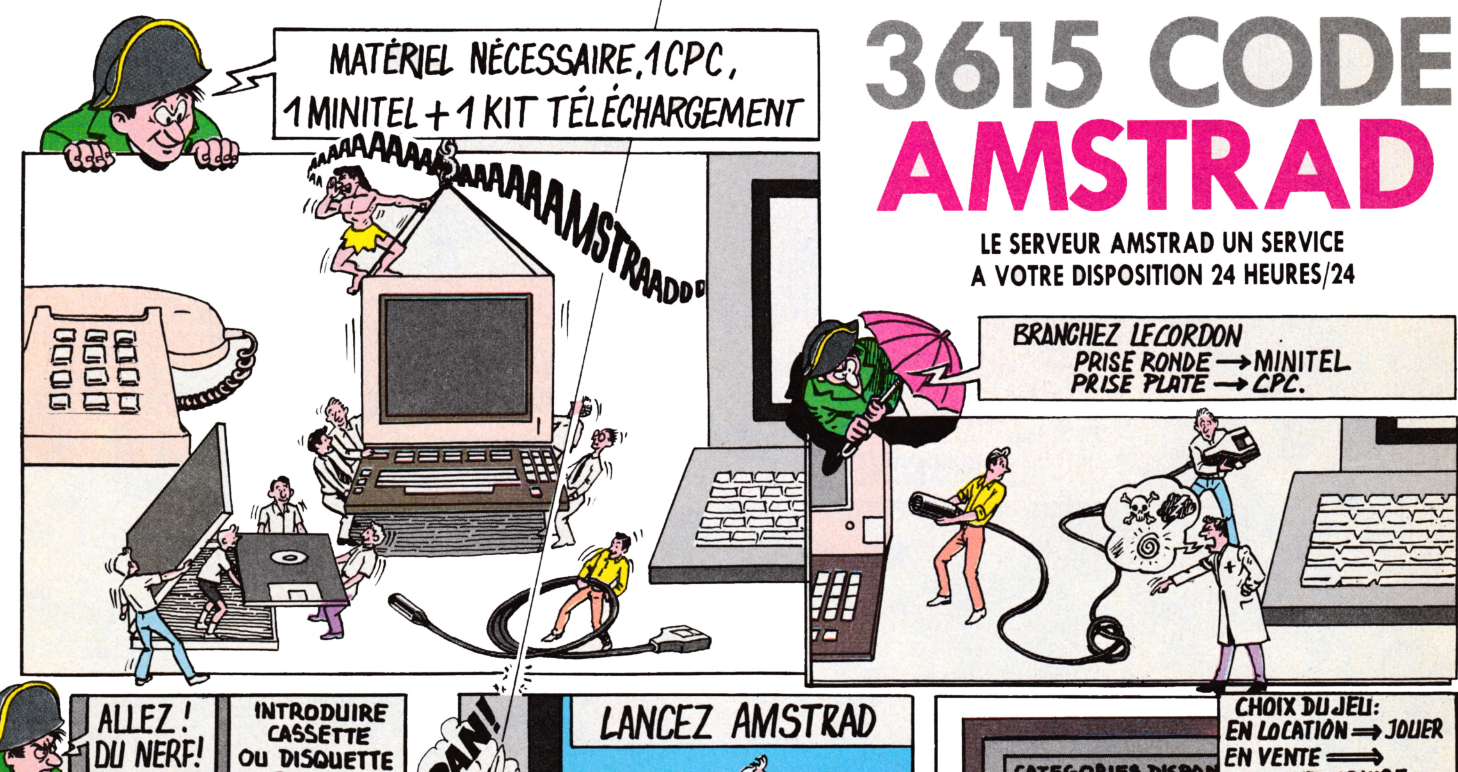
Finalement, H.A.T.E est un très bon jeu d'arcade et, au cas où vous n'arriveriez pas à en venir à bout, allez donc faire un tour en rubrique "Pokes au rapport", où vous trouverez comment mettre des vies infinies pour ce jeu.

SPELLBOUND

Ce jeu commence à dater sérieusement dans la logithèque ludique du CPC : il a été écrit en 1985 par Mastertronic. Il s'agit d'un jeu d'aventures fort sympathique, qui était assez novateur dans son style, lors de sa sortie. Le scénario vous projette dans un univers médiévalo-fantastique, où vous incar-







ALLEZ ! DU NERF !

INTRODUIRE CASSETTE OU DISQUETTE DU KIT



CHOIX DU JEU :
EN LOCATION ⟹ JOUER
EN VENTE ⟹ INTRODUIRE DISQUETTE VIERGE FORMATEE.

CATEGORIES DISPON
1 Nouveautés
2 Hit-Parade
3 Arcade-Action
4 Aventure
5 Simulation
6 Sports
VOTRE CHOIX
MINITEL

TÉLÉCHARGEMENT

A VOUS DE JOUER !...

AMSTRAD : vous saurez tout ! Rubrique NEWS : les infos de dernière minute, les nouveautés, les promotions. Rubrique QUESTIONS/REPONSES : plusieurs centaines de réponses aux questions que vous vous posez. Rubrique FORUM : développez en direct un sujet ou une question d'actualité informatique. Rubrique TRUCS ET ASTUCES : améliorez la convivialité de votre machine.

La question du siècle à nous poser ? La MESSAGERIE vous assure une réponse dans les 24 heures par un de nos techniciens.

L'adresse d'un revendeur, d'un éditeur ou d'un centre d'information AMSTRAD ? Consultez la rubrique LES BONNES ADRESSES et mettez vous en contact direct avec eux.

AMSTRAD : la gamme ! Le catalogue de tous nos produits : les traitements de texte, les ordinateurs professionnels, les familiaux et leurs périphériques, l'Audio et la Vidéo, avec leurs spécifications, leurs prix et leurs atouts.

Vite, offrez-vous le kit de téléchargement, en renvoyant ce bon rempli et accompagné d'un chèque, à l'ordre d'Amstrad de 99 Francs+15 Francs (frais de port et emballage) soit 114 Francs.
AMSTRAD - 72-78, Grande Rue - Boîte postale 73 - 92310 Sèvres

Nom : ____________ Prénom ____________

Adresse : ____________

Code postal : ____________ Ville : ____________

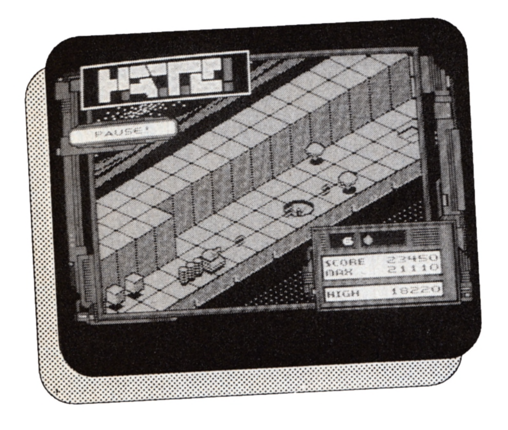
Pour AMSTRAD 464 version cassette ☐ Pour AMSTRAD 6128 version disquette ☐

CPC 28



TELECHARGEMENT VOTRE

nez un "magic knight", littéralement un chevalier magique. Il s'agit d'un petit personnage en armure que vous dirigez grâce au joystick ou au clavier. En appuyant sur le bouton de feu, un menu déroulant apparaît, c'est la liste des commandes ou actions que vous pouvez effectuer.

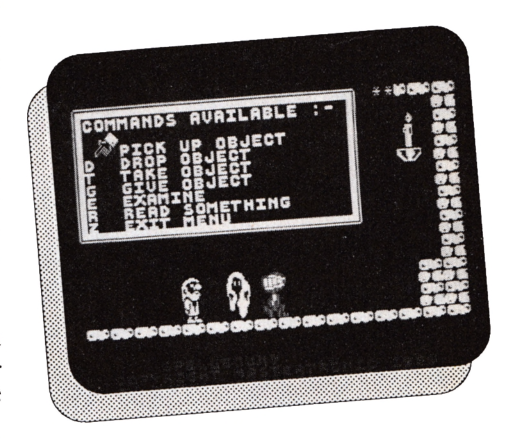


Dans un premier temps, vous pourrez prendre ou poser un objet, donner ou emprunter un objet à un autre personnage, examiner un objet ou un personnage, lire quelque chose, ou encore lancer un sort magique. La plupart des commandes étant à choix multiples, une nouvelle fenêtre apparaît en surimpression jusqu'à obtenir la commande désirée.

Découvrons maintenant dans quelle aventure vous vous êtes embarqué... Gimbal, un magicien farfelu, a provoqué une petite catastrophe en essayant de créer un nouveau sort magique. Ainsi, plusieurs personnages ont été déplacés dans l'espace-temps. Par exemple, imaginez que vous êtes peinard en train de regarder la finale de Rolland-Garros à la télé dans votre salon. Soudain, une tornade balaie la pièce et vous vous retrouvez en pleine bataille de Warterloo avec d'un côté les Anglais de Wellington, d'un autre les Prussiens de Bülcher et de l'autre les grenadiers de Napoléon ; l'angoisse !

Bref, à vous de retrouver Gimbal, dans un premier temps, puis d'aider les sept autres personnages que vous rencontrerez à retrouver leur zone espace-temps originale.

Chaque objet a son utilité, il faudra trouver où l'employer ou à qui le donner. La "glowing bottle" abrite une fée que vous libérerez en jetant la bouteille. Le "teleport pad" est un objet assez utile. Si vous possédez la "teleport key", vous pourrez vous teleporter à l'endroit où vous avez laissé le "teleport pad" en utilisant la commande TELEPORT. Lorsque vous rencontrerez Florin le nain, il sera en train de dormir, il faudra alors trouver comment le réveiller avant d'entreprendre tout autre action, etc. Attention, vous ne pouvez porter qu'un maximum de cinq objets, certains sont si lourds qu'ils faut se délester un peu avant de pouvoir les prendre.



L'aire de jeu à explorer est assez vaste, puisque vous devrez parcourir sept niveaux accessibles par un ascenceur (la commande "call lift" vous permetttra de l'utiliser lorsque vous serez à sa proximité). Des graphismes en moyenne résolution et une charmante musiquette contribuent à rendre ce jeu encore plus agréable.

Avant de vous jeter sur votre Minitel pour télécharger ce jeu, sachez que tous les textes sont en anglais, mais avec un bon dico, vous devriez vous en sortir honorablement.

Dernière chose, j'accueillerais avec grand plaisir toute aide de jeu concernant Spellbound.

Je compte aussi sur vous pour me faire parvenir bidouilles et astuces des jeux que vous téléchargez, afin que d'autres Amchargeurs fous puissent en profiter aussi.

Robby

TELECHARGEMENT : MODE D'EMPLOI

1re étape : se procurer un Minitel et un CPC (éléments indispensables).
2e étape : se procurer le kit de téléchargement Amcharge ou se servir de ceux qui existent sur certains programmes distribués par SFMI, dans lesquels se trouve un bon pour obtenir gratuitement le câble de téléchargement.
3e étape : brancher la prise ronde (cinq broches) à l'arrière du Minitel et la prise plate (neuf broches) dans l'entrée joystick de votre CPC.
4e étape : allumer votre CPC, mettre la disquette Amcharge, puis taper : RUN "AMCHARGE". Choisir l'option Télécharger. Si vous désirez acheter le jeu, insérez une disquette comprenant suffisamment d'espace pour sa sauvegarde.
5e étape : décrochez votre téléphone et tapez 36-15. Appuyez sur le bouton Connexion/Fin de votre Minitel après, bien sûr, avoir allumé ce dernier. Tapez AMCHARGE ou AMSTRAD et choisissez l'option Télécharger. Il ne vous reste plus qu'à choisir le soft que vous voulez acheter ou louer et à suivre les indications du Minitel.
6e étape : si votre jeu est en location, vous pourrez jouer immédiatement après le téléchargement (environ un quart d'heure), mais celui-ci disparaîtra définitivement quand vous éteindrez votre CPC.
7e étape : si vous avez acheté le jeu, celui-ci s'est sauvegardé sur la disquette. Il est alors possible d'y rejouer comme sur n'importe quel jeu acheté dans le commerce, avec une petite différence, celui-ci doit être lancé à partir du soft Amcharge. Choisir, dans ce cas, l'option "Utiliser un logiciel" et n'oubliez pas, avant, d'introduire la disquette sur laquelle le jeu a été sauvegardé.



IMAGES

Classe ! Ce mois-ci, le dessinateur responsable du look de *Cent Pour Cent* est Jean-Marie Arnon. Ca tombe bien, son travail me rend littéralement fou furieux. Arnon mélange rock'n roll et préhistoire, humour et sensualité, second degré européen et influences américaines. Découvrez-le grâce à *Cent Pour Cent* !



JEAN-MARIE ARNON PAR LUI-MEME

Origines
"Je suis originaire de Corrèze, d'Argentin plus précisément, dans la région de Brive-la-Gaillarde."

Les années tronçonneuses
"J'ai été bûcheron pendant 6 ans (NDR : tous les dessinateurs devraient couper le papier qu'ils utilisent par la suite). Mon job, c'était plus exactement entrepreneur d'abattage. C'était un boulot très dur ; donc, le soir, je



dessinais pour me détendre. "

Les années galères
"Le magazine *Zoulou* m'avait pris une BD. Du coup, je suis monté à Paris, où j'ai pas mal galéré, d'autant plus que *Zoulou* a coulé. J'ai alors été machiniste au théâtre Chaillot, jusqu'à ce que je rencontre les éditions Zenda, il y a deux ans, et que j'attaque pour eux *l'Odeur des filles*."

Les albums
"Deux tomes sont parus. Le dernier en date est *la Caverne des cœurs brisés*. Le prochain sera *Néanderthal Bikini*, et sera dans un trip plus surf, mais adapté paléolithique."

Mes dessinateurs préférés
"C'est vrai, je ne peux renier l'influence de Jack Kirby (NDR : Jack Kirby est un véritable mythe des comics américains, créateur, avec Stan Lee, des meilleurs sup'héros des sixties). Mais je voulais mélanger rock et préhistoire pour *l'Odeur des filles*, et il m'a paru évident qu'une esthétique façon Kirby collerait avec ce style."

Le rock
"Je joue de la guitare dans un groupe, les Tracteurs. On fait du rockabilly moderne et caverneux, adapté à la corrézienne. Un style très primitif, d'inspiration Cramps."

Les sports pratiques
"Footing, piscine... Je suis très sportif, mais je me suis calmé (surtout pour le rugby) depuis un accident qui m'a explosé le genou. Je fais d'ailleurs des illustrations dans *Planche-Mag* (le journal de la planche à voile)."

La technologie
"J'en rêvais quand j'étais bûcheron dans la forêt. Mais depuis que je suis en ville, je rêve plutôt de nature et de plantes vertes."

Le mets favori
"Le mammouth !"

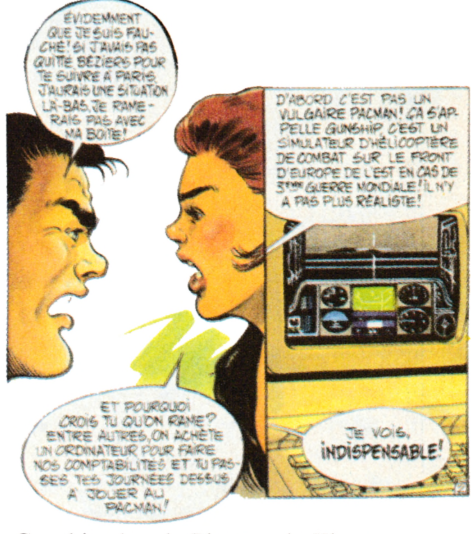
JEAN MARIE ARNON PAR AMSTRAD CENT POUR CENT

Eddie Bochrane, le héros d'Arnon, ressemble à Lux Interior, le chanteur des Cramps. Il vit dans une préhistoire au quotidien proche du nôtre, mais dans lequel le rock est religion.

Les objets sacrés sont ainsi le peigne d'Evis Presley, les osties des sandwiches au beurre de cacahuètes (le mets favori du "king")... *L'Odeur des filles*, c'est une tonne d'humour, des dinosaures de plusieurs tonnes, un dessin magique, un romantisme effréné (ah ! les problèmes de cœur d'Eddie et de Wanda), et les plus belles filles de la bande dessinée. Deux albums à lire ABSOLUMENT !

BD ET INFORMATIQUE

Thierry Cailleteau, scénariste de la série *Aquablue* (que vous connaissez bien si vous êtes Cent Pour Cent-addicts, sinon, allez jeter un œil en fin de ce numéro) a mis le turbo. Sortent, en effet, deux nouveaux albums nés dans les méandres de son cerveau imaginatif. ***La Blessure du Khan*** (des-



Gunship, dans la Blessure du Khan

sins de Terpant, éd. Zenda) est une histoire d'aventure contemporaine.
Le héros, détective privé flemmard et un peu niais, passant ses journées à se faire des parties de **Gunship** sur son ordinateur de bureau (regardez l'illustration), se retrouve en pleine guerre afghane à la recherche d'un Français devenu «fou de Dieu». Et c'est là que les parties sur le simulateur de vol vont

s'avérer payantes. Alors, jouez, jouez, il en restera toujours quelque chose !
La seconde nouveauté écrite par Cailleteau, c'est ***Fuzz et Fizzbi*** (éd. Glénat), qui apparaît d'emblée beaucoup plus indispensable. D'abord pour ses dessins signés **Cyrus Tota**, un maître qui nous fait pleurer de bonheur (comme tous ceux qui connaissent son héros **Photonik**). L'histoire et les personnages s'annoncent tout aussi excellents, et je vous promets de vous en parler TRES longuement dès la rentrée. En attendant, dévorez l'album !



Revenons à l'informatique : ***Convoi***, c'est un immense jeu sur ordinateur, sur lequel peuvent se connecter des millions de gens, et attaquer un convoi dans un monde totalement imaginaire, mais finalement si réel. Une véritable drogue. Dommage que je n'aie pas la place de vous donner plus de détails sur cette BD géniale de Gauckler et Smolderen (éd. Humanos), ayant pour héroïne la journaliste Karen Springwell. Mais ne nous affolons pas, *Convoi* n'est que le premier tome de cette série accrocheuse et intelligente. On aura l'occasion d'en reparler.

DES ALBUMS POUR LA PLAGE

En fait, la suite des ***3 Formules du professeur Sato*** est un très bon bouquin. D'autant plus que les éditions Blake et Mortimer viennent de rééditer le premier tome. En dehors de la qualité de l'histoire, et du plaisir de retrouver ces deux héros mythiques, lire la suite de cette BD datant d'une dizaine d'années laisse une impression vaguement surréaliste. N'oublions pas non plus que Jacobs fut un illustrateur et un peintre extraordinaire, et je vous conseille d'ailleurs de trouver un ouvrage



Les 3 Formules du professeur Sato... *la suite*

consacré à son immense carrière. Il y en a plusieurs. Fouillez.
Un nouveau **Pierre Tombal**, le gardien du cimetière qui passe ses journées à creuser (déjà publié ici-même). Le titre, à lui seul, vaut le déplacement : *Cas d'os surprise*. Et le prochain sera *Trou dans la couche d'os jaunes* (éd. Dupuis).
Pat Mills, après les sup'héros baraqués (Marshall Law), s'attaque cette fois aux légendes éternelles, aux dieux et déesses qu'admiraient nos ancêtres (ou leurs voisins) et aux chevaliers celtes, avec toute la verve qu'on lui connaît.
Il faut dire qu'il est épaulé par un illustrateur qui coupe carrément le souffle. Je vous jure que, quand on a vu Simon Bisley, on s'en remet difficilement. Même le culte de Conan semble vaciller sous ses coups de pinceaux surpuissants. ***Slaine, le dieu cornu*** (tome 2 : ***Les Armes sacrées***, éd. Zenda) est une véritable fresque, avec des textes dignes des plus grands écrivains, des scènes épiques et un important travail de recherche.
On a là le Graal version 1990 (ici le chaudron de la connaissance), quête psychanalytique et philosophique (retour au monde sans dieux, gouverné par la femme déesse), mais aussi aventure qui n'oublie pas action et mouvement. Car ça dégomme dans *Slaine*. Dragons cracheurs de feu, épées mystiques, gnomes séniles, et un héros qui aura fort à faire pour échapper aux démons ambassadeurs du mal putride.

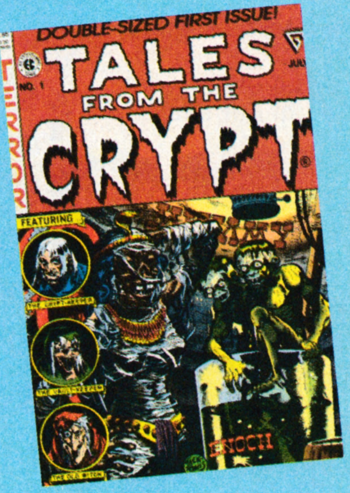
KROC LE BO

Décidément, les fans de Donjons et Dragons et autres jeux de rôles qui rendent fous sont gâtés. Il y a quelques mois, je vous parlais des comics américains battis autour de ces univers. Voilà maintenant un tout nouveau personnage directement issu de la mythologie et du langage propres à ce très récent style de jeux. **Kroc** est effectivement un gobelin. Valeur : cinq points d'expérience, une véritable aubaine pour tous les rapiats de passage, mais aussi UN point de vie indestructible. Tout l'album est basé sur des gags qui raviront l'amateur, même s'ils risquent de quelque peu dérouter le novice. Alors, si vous vous sentez une âme de gob, suivez les conseils de Chevalier et Ségur, les deux créateurs fous de *Kroc le Bo* (Delcourt).

Patrick GIORDANO

COMICS SELECTION ACTUALITE/ CENT POUR CENT TALES FROM THE CRYPT

Yep ! Pas à dire, dans les années 50, on savait faire frissonner les lecteurs de comics. A l'époque, les histoires étaient courtes, sanglantes, étouffantes, et surtout très réalistes... Et, petite cerise sur le gateau, elles étaient toujours racontées par d'horribles personnages décomposés et pustuleux comme ce crypt-keeper (le gardien de la crypte) baveux et dégueu, que vous pourrez retrouver dans les

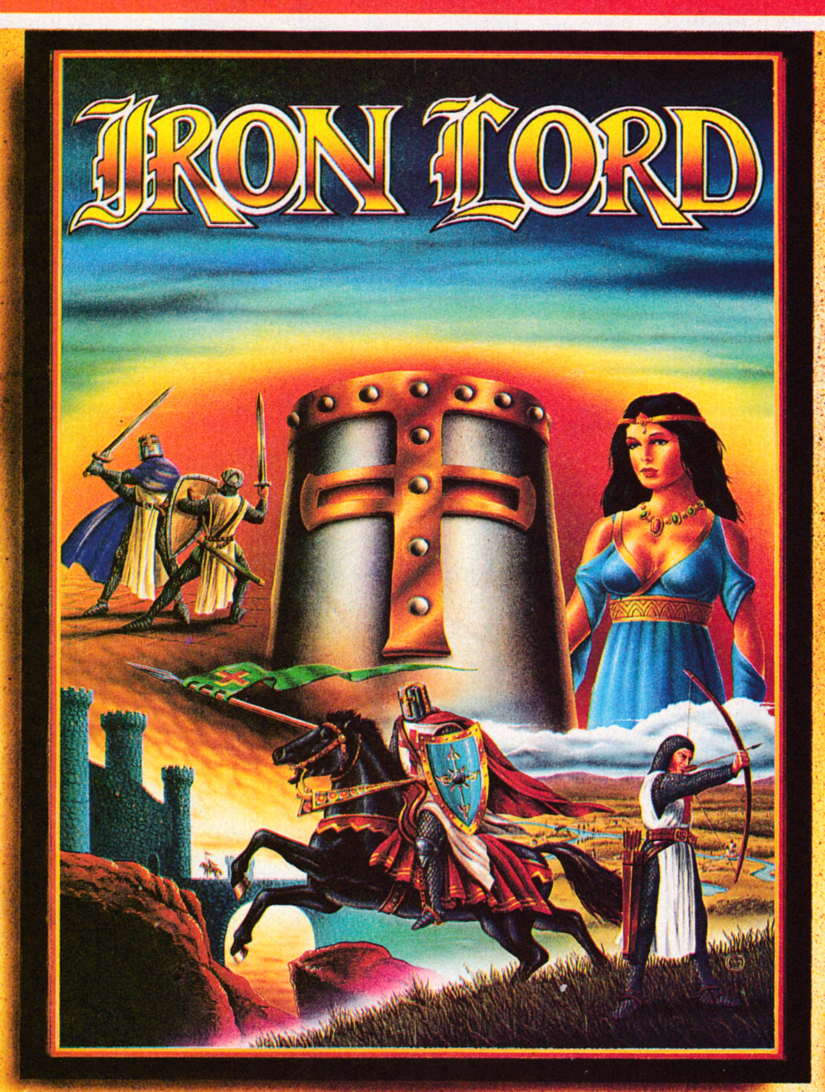


rééditions des EC comics sorties par Gladstone comics. Attendez, ne paniquez pas, il y a aussi *the Vault of Horror*, *Weird Science* (des histoires de science-fiction), et bien d'autres. Si vous désirez lire ces comics en version originale (et bien d'autres, *X-Men*, *Akira*, *Groo*, etc.), une seule adresse : la librairie **Actualité**, 38 rue Dauphine, 75006 Paris, tél. (1) 43 26 35 62.





présente



Une grande saga médiévale.

Votre oncle s'est emparé du pouvoir par les armes et vous partez reconquérir le trône.

Armé de votre courage et de votre épée, de nombreuses épreuves vous conduiront à prouver votre noblesse : tir à l'arc, bras de fer et 1er combat à l'épée en 3D.

Une aventure à grand spectacle, mêlant action et stratégie dans des décors authentiques et superbes...





Photo d'écran ST



Photo d'écran sur Amiga

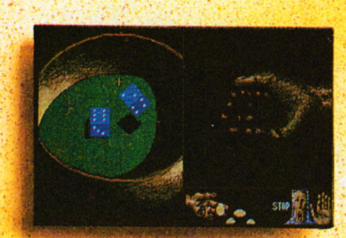


Photo d'écran ST

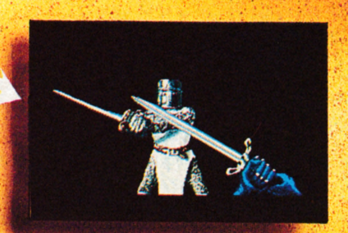


Photo d'écran C 64

Photo d'écran ST

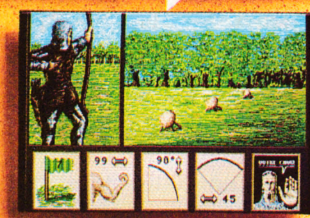


Photo d'écran ST

Amiga, ST, PC : 299 F.
Amstrad et C 64 Disc : 199 F.
Amstrad et C 64 K7 : 159 F.

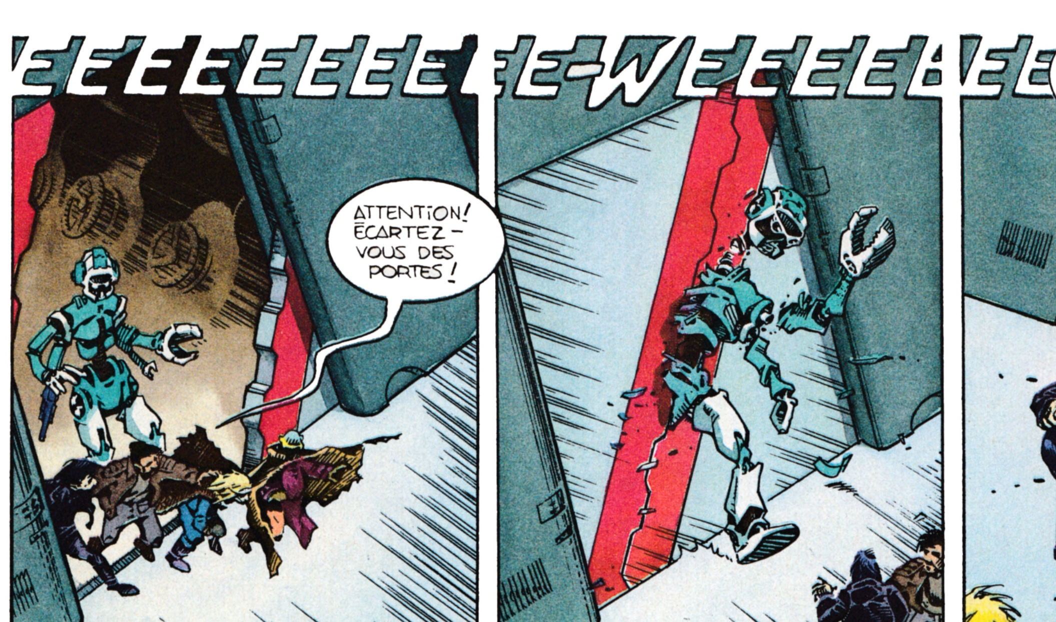
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

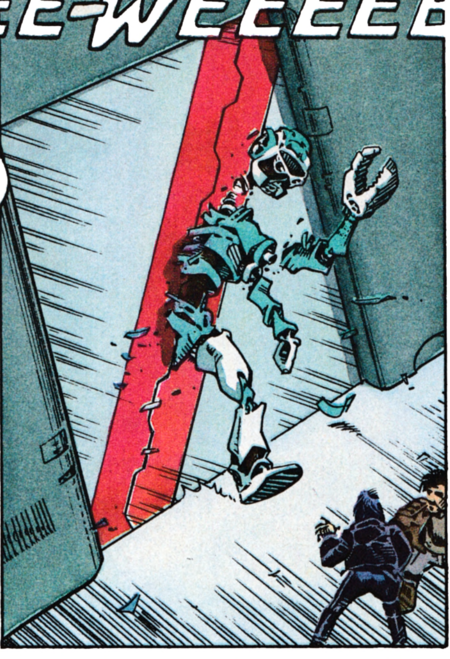


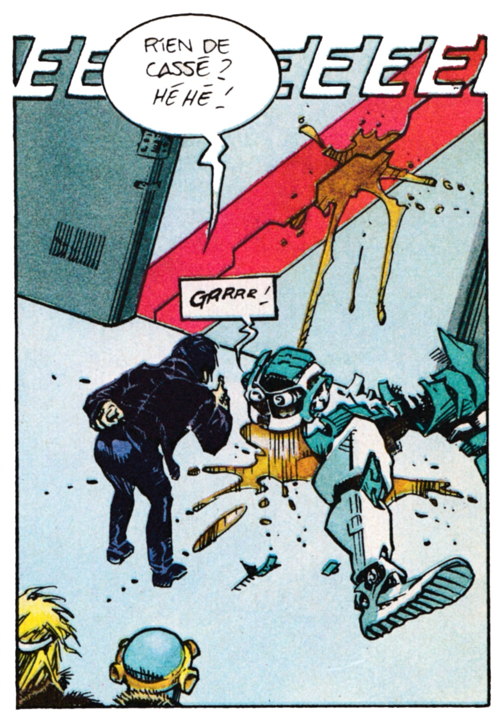
Tél. (1) 48 98 99 00

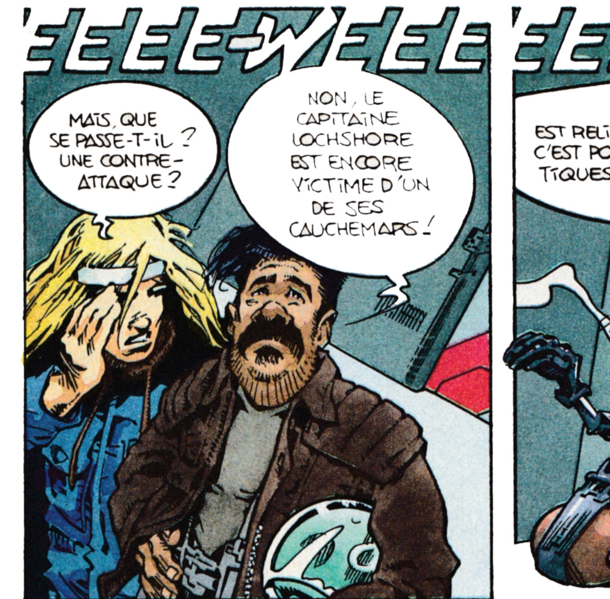


Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC.


ATTENTION! ÉCARTEZ-VOUS DES PORTES!

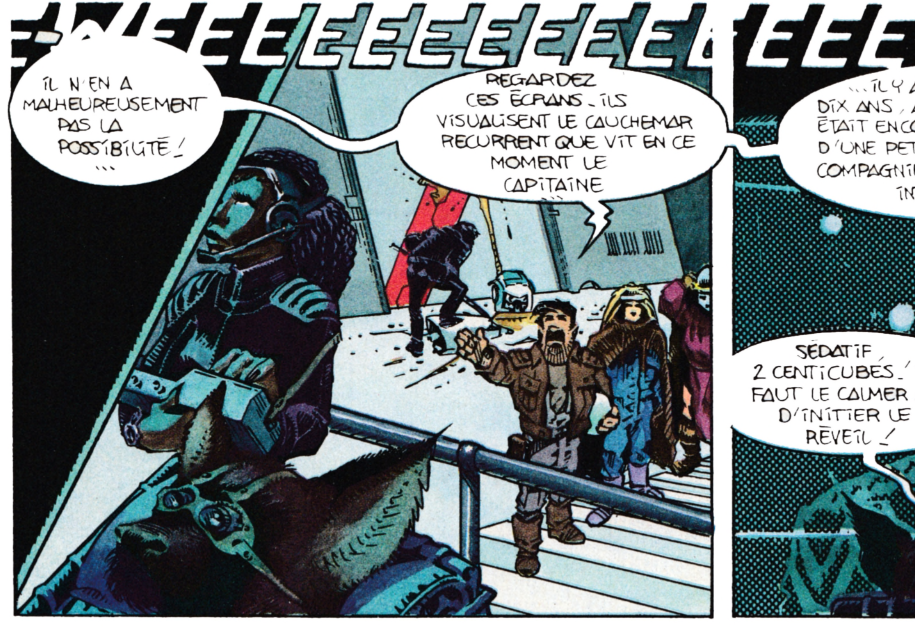



RIEN DE CASSÉ? HÉ HÉ!
GARRR!


MAIS, QUE SE PASSE-T-IL? UNE CONTRE-ATTAQUE?
NON, LE CAPITAINE LOCHSHORE EST ENCORE VICTIME D'UN DE SES CAUCHEMARS!


SON SYSTÈME NERVEUX EST RELIÉ AUX CONTROLES DU MEGOPHIAS, C'EST POUR ÇA QUE LES PORTES AUTOMATIQUES ET LES DROÏDES DE MAINTENANCE DEVIENNENT FOUS!


MAIS, IL SUFFIRAIT QU'IL SE DÉCONNECTE POUR DORMIR!
RENDS-MOI MON FLINGUE, SALOPERIE!


IL N'EN A MALHEUREUSEMENT PAS LA POSSIBILITÉ! ...
REGARDEZ CES ÉCRANS... ILS VISUALISENT LE CAUCHEMAR RECURRENT QUE VIT EN CE MOMENT LE CAPITAINE

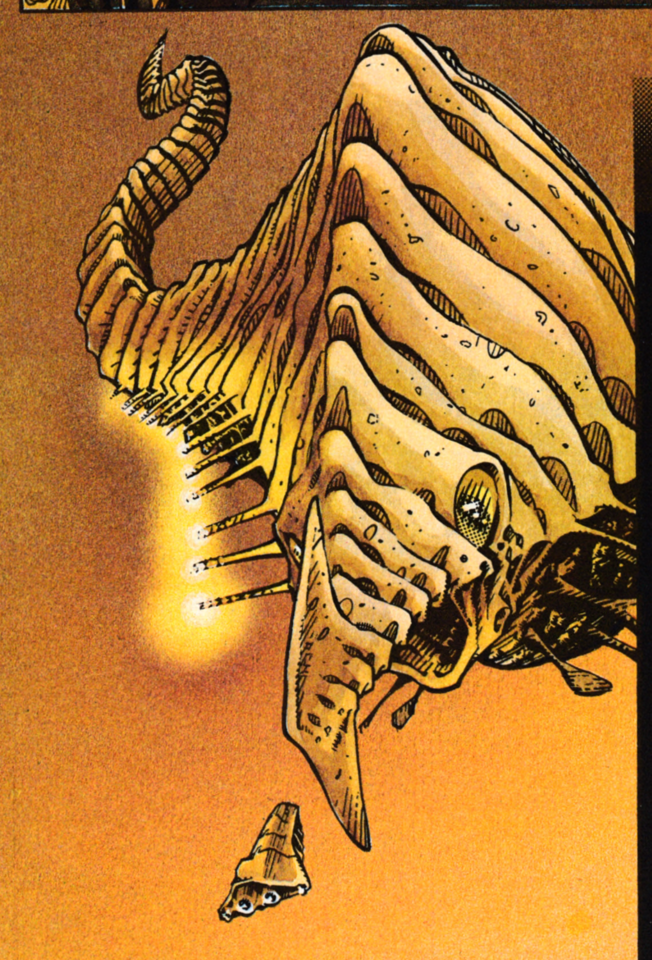

...IL Y A SEULEMENT DIX ANS, ANGUS LOCHSHORE ÉTAIT ENCORE PROPRIÉTAIRE D'UNE PETITE MAIS PROSPÈRE COMPAGNIE DE CARGOS DE FRET INTER-SYSTÈMES...
LE POULS ACCÉLÈRE!
SÉDATIF, 2 CENTICUBES! IL FAUT LE CALMER AVANT D'INITIER LE RÉVEIL!
20


"...IL AVAIT LA PASSION DE LA CHASSE ET POSSÉDAIT DES TROPHÉES DE LA PLUPART DES ESPÈCES VIVANT SUR LES PLANÈTES CONNUES...

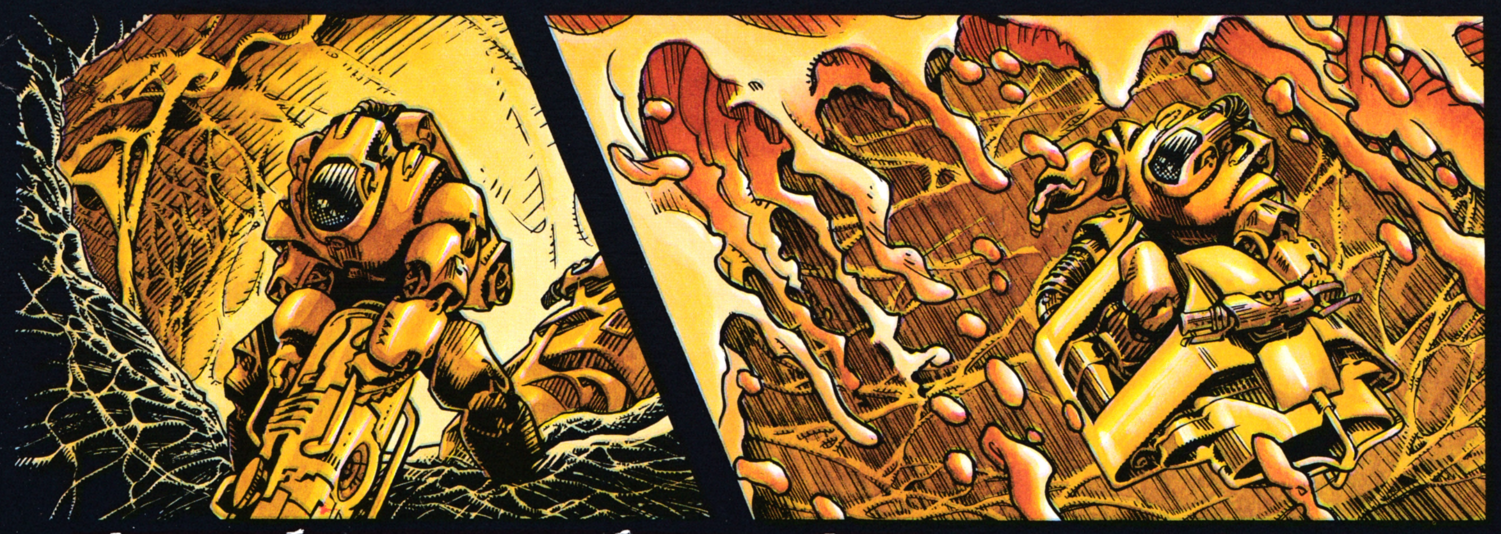

...UN JOUR, ALORS QU'IL VOYAGEAIT À BORD D'UN DE SES CARGOS, IL APERÇUT UN MÉGOPHIAS!

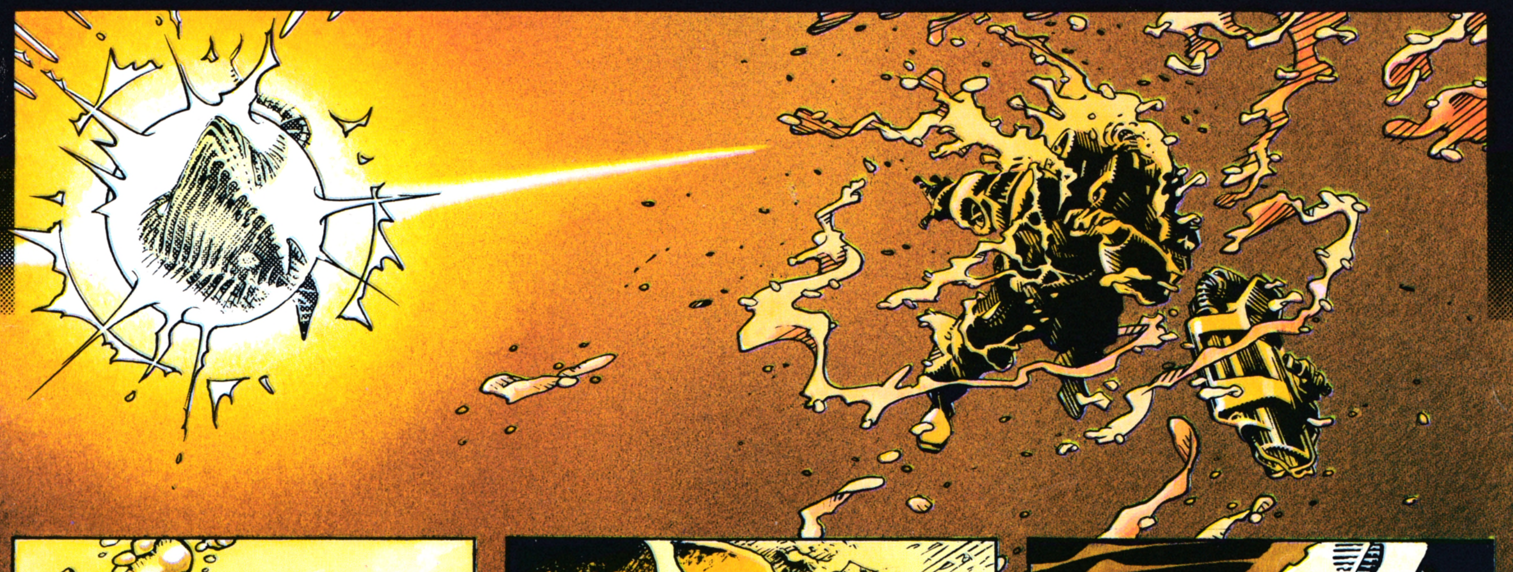

...LOCHSHORE N'AVAIT JAMAIS PRIS AU SÉRIEUX LA POSSIBILITÉ DE L'EXISTENCE DE TELLES CRÉATURES. IL EN ATTRIBUAIT LA LÉGENDE AUX CERVEAUX-EMBRUMÉS PAR L'ALCOOL ET GRILLÉS PAR LES HIBERNATIONS SUCCESSIVES- DE CES VIEUX PILOTES DE CLASSE 5 RÉFORMÉS QUI HANTENT LES BARS DES ASTRODOCKS EN ESPÉRANT TROUVER UN PIGEON PRÊT À LEUR PAYER UNE BIÈRE POUR ENTENDRE UNE HISTOIRE MERVEILLEUSE.


...LE CARGO DE LOCHSHORE N'ÉTANT PAS ARMÉ POUR CE GENRE DE CHASSE, IL DUT ABANDONNER SA PROIE MAIS S'EMPRESSA D'EN ARMER SPÉCIALEMENT UN AUTRE DÈS SON ARRIVÉE ET DE REDÉCOLLER.
LA MALCHANCE VOULUT QUE LUI ET SON ÉQUIPAGE ERRENT DEUX ANS DANS L'ESPACE SANS JAMAIS TROUVER LA TRACE D'UN MÉGOPHIAS. LA CRÉATURE DEVINT L'OBSESSION DE LOCHSHORE QUI NÉGLIGEA SES AFFAIRES ET LES LAISSA COURIR À LA FAILLITE...
C'EST TOUT NATURELLEMENT QU'IL SE TOURNA VERS LA PIRATERIE POUR POUVOIR CONTINUER SA TRAQUE...


...MAIS LE DESTIN NE POUVAIT INDÉFINIMENT REPORTER SES RENDEZ-VOUS : LOCHSHORE ET SON MÉGOPHIAS SE RETROUVÈRENT FACE-À-FACE. APRÈS UNE SEMAINE DE POURSUITE, IL FALLUT SE RENDRE À L'ÉVIDENCE QUE LA CARAPACE DU PACIFIQUE MONSTRE LE RENDAIT INVULNÉRABLE!


... UN PLAN INSENSÉ GERMA ALORS DANS L'ESPRIT ENFIÉVRÉ DE LOCHSHORE. REVÊTU D'UN SIMPLE SCAPHANDRE, IL SE LANÇA DROIT DANS LA GUEULE ABYSSALE DU LÉVIATHAN, CHARGÉ D'UNE BOMBE À NEUTRONS...


...AU FOND DE L'IMMENSE ŒSOPHAGE, AU CŒUR DE LA BÊTE, IL DÉPOSA LA BOMBE ET REBROUSSA CHEMIN...
...MAIS NE PUT ÉVITER D'ÊTRE RATTRAPÉ PAR LE FLOT DES SUCS DIGESTIFS QUE SA PRÉSENCE AVAIT PROVOQUÉ !


...GRIÈVEMENT BLESSÉ, IL PARVINT CEPENDANT À S'ÉCHAPPER ET À DÉCLENCHER L'EXPLOSION MORTELLE.


...MAIS QUAND IL FUT RÉCUPÉRÉ PAR L'ÉQUIPAGE, LES SÉCRÉTIONS GASTRIQUES AVAIENT DÉJÀ COMMENCÉ À LE RONGER HORRIBLEMENT. ON NE PUT INTERROMPRE LEUR EFFET QU'EN PLAÇANT LOCHSHORE DANS UNE CUVE DE SOLUTION DE LIQUIDE STASO-AMNIOTIQUE DONT IL N'AURAIT PLUS JAMAIS LA POSSIBILITÉ DE RESSORTIR !


LA CARAPACE DU MÉGOPHIAS FUT REMORQUÉE JUSQU'À UN CHANTIER CLANDESTIN ET TRANSFORMÉE DE FAÇON À DEVENIR LE VAISSEAU PIRATE AUJOURD'HUI TANT REDOUTÉ PAR LES ASSUREURS DES COMPAGNIES DE FRET.


...LOCHSHORE, DANS SA CUVE, SE FIT RELIER À TOUS LES SYSTÈMES DE CONTRÔLE, ÉCHANGEANT SON CORPS MUTILÉ CONTRE CELUI DE SA VICTIME...?

22

A suivre...

U.S. GOLD®

DEMENT! UN POSTER GRATUIT

LES 4 CHEMINS DE L'AVENTURE

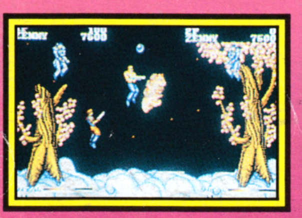
FORGOTTEN WORLDS™



Un monde oublié ... une civilisation en ruines ... et 2 guerriers prêts à lutter pour survivre!

BIOS, le Dieu de la destruction a créé 8 terribles monstres pour une mission épouvantable; détruire toute civilisation. 2 guerriers vont se révolter contre l'emprise de ce tyran et traverser 5 niveaux fantastiques pour reconquérir les Mondes oubliés!

TILT – 17/20
GENERATION 4: *"Le must de sa catégorie!"*
AMSTRAD 100%: *"Des parties d'enfer grâce à un soft particulièrement bien pensé!"* – **85%**



Photos d'écran de formats divers.

INDIANA JONES™ and the LAST CRUSADE THE ACTION GAME



Enfilez le vieux blouson de cuir, le stetson et le fouet d'Indiana Jones et vivez la plus grande des aventures: la Quête du Graal. Un grand jeu d'action sur plusieurs niveaux variés au cours desquels vous devrez lutter contre le temps et les pièges anciens du célèbre Temple du Graal!

TILT – 16/20
GENERATION 4 – 91%
AMSTRAD 100%: – 82%



Ce coffret vous propose la toute dernière génération de jeux d'action. Une histoire palpitante, des graphismes parfaitement réalisés et une fantastique jouabilité sont les points communs de ces 4 formidables jeux.

La presse micro a été véritablement enthousiasmée par ces 4 super hits en leur décernant un maximum de distinctions.

FORGOTTEN WORLDS™



INDY™ – AND THE LAST CRUSADE THE ACTION GAME




STRIDER™



VIGILANTE™





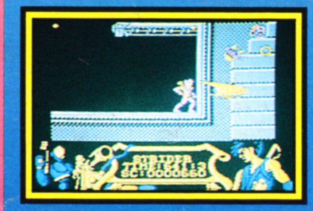
AMSTRAD DISQUETTE ET CASSETTE, ATARI ST ET AMIGA

STRIDER™

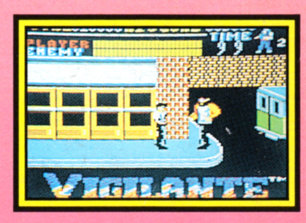


Le futur du monde occidental repose sur le succès que vous obtiendrez dans ce combat à mort entre les forces du bien et du mal.

TILT – 18/20
"La réalisation est exemplaire: graphismes, animation, scrolling multi-directionnel ... tout est irréprochable."
TILT D'OR 89 pour la meilleure conversion d'arcade.
AMSTRAD 100% – 85%
Ce qui est excellent, c'est la variété des situations rencontrées au fur et à mesure que l'on avance ... Hiryu nous a démontré toute la grâce et l'agilité que pouvait posséder un personnage de soft sur CPC."

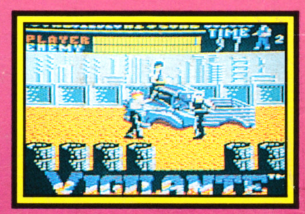


VIGILANTE™



NEW YORK 1994 ... La police ne s'aventure plus dans les rues et l'ordre public n'existe plus. Quand les gangs dominent la ville, quand personne ne semble capable de faire appliquer la loi, quand les paisibles citoyens ont peur ... Votre dernière chance est VIGILANTE!!

TILT – 17/20
"Cette réalisation de qualité contribue pour beaucoup au plaisir du jeu et l'action est passionnante."
AMSTRAD 100% – 80%



LES AVENTURIERS

U.S. Gold Ltd (France), 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75. Déscription des jeux sur 3615 Micromania.